
100% PC
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO II ● Nº 12
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
PORTUGAL: 750$
ESTE MES:
JOHNNY BAZOOKATONE
ADVANCED CIVILIZATION
OPERATION CRUSADE
VIRTUAL SNOOKER
CONQUEROR A.D.
POOL CHAMPION
EXTREME GAMES
ABSOLUTE ZERO
TRACK ATTACK
ASSAULT RIGS
SPACE BUCKS
PRESIDENTE
RING CYCLE
HARDBALL 5
ABUSE
LION
REINFORCEMENTS
SILENT THUNDER
EARTHSIEGE 2
B. ARDENNES
SPRING 96
ECTS
TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA BRITÁNICA
LUCASARTS: EMPERADORES DEL JUEGO
CIVILIZATION 2: UN PROGRAMA QUE MARCARÁ ÉPOCA
8 413042 303039

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 12

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló

Director Editorial
Mario de Luis García

Subdirector Editorial
Carlos Doral Pérez

Director de Producción
Carlos Peropadre

Directora Comercial
Carmina Ferrer

PC TOP PLAYER es una publicación de
TOWER COMMUNICATIONS

Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Angel L. Mozún, Tomás Santamaría, Pedro López, Sergio Cabrera

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría

Maquetación
Clara Francés Escudero,

Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Infografía
Pedro J. Martín de los Santos

Fotografía
Denis Holzbacher

Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386

Director de Distribución
Enrique Cabezas

Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo

Servicio Técnico
Óscar Rodríguez

Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo

Suscripciones
Erika de la Riva

Filmación
Filma Dos

Impresión
Pantone

Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



NUESTRO PRIMER CICLO VITAL

Con las últimas lluvias primaverales y los primeros golpes del sol veraniego dimos por terminado el número que tienes entre tus manos. Y no es un número cualquiera: se trata de nuestra décimo segunda edición, lo cual quiere decir que hemos logrado completar lo que se llama "un ciclo vital". Hubo que superar numerosas dificultades y salvar varios difíciles escollos, pero, en efecto, con este ejemplar cumplimos nuestro primer año de vida. Además, en este tiempo hemos dado, creo, cumplida muestra de nuestro desarrollo y nuestro crecimiento interno, y hemos satisfecho, en lo posible, uno de nuestros principales objetivos: ofrecer a los lectores una información fiable y de calidad.

Para celebrarlo, hemos intentado cerrar nuestro primer año con un ejemplar de la revista lo más perfecto posible. Con este objeto, te esperan, en primer lugar, dos extensos reportajes. El primero, que ha merecido ser nuestra portada, es un estudio sobre uno de los gigantes del software lúdico, LucasArts, una empresa con fuertes raíces cinematográficas. Puedes descubrir los entresijos de su estructura y conocer su evolución. El segundo es un exhaustivo repaso a la actualidad del mundo de los videojuegos, tal y como se puso de manifiesto en la feria londinense E.C.T.S., en su edición de primavera. Se trasladó a la capital británica lo más selecto de nuestra cuadrilla. Podrás apreciar su labor en las ocho páginas de repaso de las principales compañías lúdicas que estuvieron presentes en esa cita europea. Y, por supuesto, continuamos ofreciéndote las secciones habituales, además de los sinceros comentarios de los juegos que puedes encontrar en el mercado.

Por lo demás, mantenemos la irrevocable decisión de señalar nuestros designios según los deseos de nuestros lectores. Con este fin, aparece una encuesta que esperamos no tardéis en contestar. En ella podéis elegir las secciones que más os gustan, así como hacer sugerencias o comunicarnos lo que os gustaría que fuese cambiado. Leeremos con mucha atención todas vuestras opiniones.

Esperamos que este ejemplar sea de vuestro agrado: hemos puesto en él todo nuestro cariño. Está dedicado a todos aquellos lectores que nos han seguido fielmente a lo largo de nuestra trayectoria. Sólo nos queda deciros una última cosa: no nos faltéis, ¡contamos con vosotros el mes que viene!

ÍNDICE



Una de las mayores empresas lúdicas del momento, LucasArts, se ha merecido la portada del mes. El motivo, un minucioso estudio de su funcionamiento y un repaso a su evolución. Especialmente dedicado a los enamorados de las mejores videoaventuras.

CONTENIDO CD ROM

Los simuladores de vuelo, las aventuras gráficas, el mejor shareware... de todo podrás encontrar en el interior de nuestro CD-ROM. Este mes viene cargado de excelentes novedades, como te vamos a comentar en esta sección.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

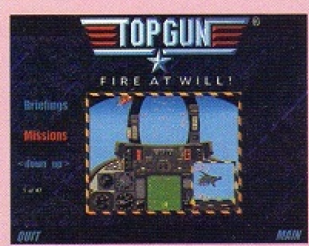


TOP GUN

RUN: TOPGUN.BAT

Los amantes de los simuladores de vuelo quedarán encantados con el excelente simulador Top Gun de Microprose. Basado en la película, esta demo te ofrece vídeos, instrucciones y hasta un concurso de preguntas. Es visible desde el CD-ROM, y es necesario tener instalado Windows en el ordenador (recomendamos el modo 16 *bits* de color). Si nuestro fichero BAT no puede acceder a la demo, ejecuta desde el Administrador de Programas el fichero TOPGUN.EXE que encontrarás en el directorio TOPGUN del CD-ROM.









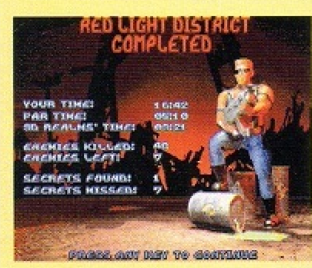
DUKE NUKEM 3D

RUN: DUKE3DSH.BAT

El nuevo gran programa que explota el así llamado estilo *Doom* probablemente será el gran bombazo de los próximos meses. Si no has disfrutado de la versión share, aquí tienes el primer nivel del primer capítulo. Para instalar la demo necesitas tener 13 *megas* de espacio libre en disco duro. Cuando esté instalado, teclea SETUP para configurar, y DUKE3D para ejecutar. ¡Que lo disfrutes!









L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

ASSAULT RIGS

RUN: ASSAULT.BAT

Nuestro fichero BAT te conduce directamente al programa de instalación de la demo. Aunque indica varias posibles instalaciones, la demo sólo graba el fichero de arranque y configuración al disco duro. No tiene música, pero sí sonido FX que debes configurar al instalar.







BLACK KNIGHT

RUN: BLACK.BAT

Para instalar la demo de Black Knight necesitas tener 10 Mb de espacio libre dentro de tu disco duro. Una vez se haya instalado en el directorio BLACK del disco duro C, debes ejecutar SETUP si quieres configurar el sonido, y BK cuando quieras ejecutarla. El propio programa te indica cómo hay que manejar el avión.







CURSO DE JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT



Como en números anteriores, dentro del directorio CURSOJ del CD-ROM encontrarás el programa que acompaña a nuestra sección "Curso de juegos". Para ver el efecto de escalado, pulsa "." para aumentar el gráfico, "," para disminuir, la "Barra espaciadora" para cambiar el gráfico, y "Q" para quitar el programa.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

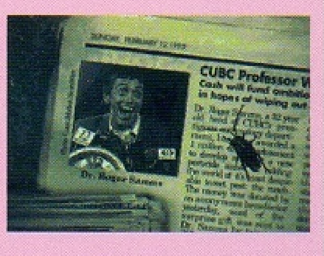
Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

CONTENIDO CD ROM



BAD MOJO

RUN: BADMOJO.BAT



Esta demo ofrece no sólo una parte jugable de este interesante programa, sino que además te mostrará un vídeo, así como información acerca del programa.
Requiere Windows para poder funcionar. Si nuestro fichero BAT no logra arrancar tu Windows, ejecuta el programa BMDEMO.EXE del directorio BADMOJO del CD-ROM. Necesitas situar tu Windows en modo 256 colores.



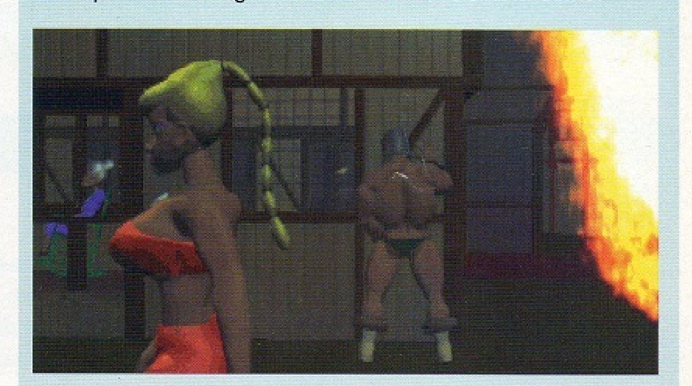


KINGDOM O'MAGIC

RUN: KOMDEMO.BAT



Kingdom O'Magic es uno de los juegos más locos del momento. Tienes que seguir las instrucciones que posee su propio programa instalador, el cual copiará los ficheros necesarios al disco duro y te permitirá configurar convenientemente el sonido. Una vez hayas instalado la demo, teclea KOM para jugar. Es recomendable que los usuarios de Windows 95 lean el fichero README95.TXT que la acompaña. Con el gestor QEMM no funciona la demo.





SUPER STARDUST 96

RUN: SDUST.BAT

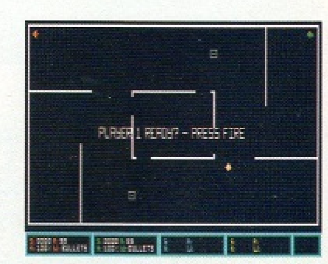
Los arcades tipo "matamarcianos" disfrutan de una gran acogida por parte de todos los usuarios, especialmente los más jóvenes. Esta demo es jugable desde el CD-ROM, pero grabará la configuración al directorio SSDDEMO.CFG de tu disco duro C. Si te equivocas al configurar, elimina este directorio para comenzar el proceso. Si tu tarjeta gráfica da problemas, selecciona el modo "Standard VGA".



SHAREWARE

MEGAMAZE

RUN: SHARE\MEGAMAZE.BAT



Megamaze es un programa share multijugador. En él pueden participar de dos a cuatro jugadores a un tiempo. Una vez instalado, teclea SETUP para configurar y MEGAMAZE para poder comenzar a jugar.

PURSUIT OF GREED

RUN: SHARE\GREED.BAT

Si te gustan los juegos tipo *Doom*, prueba esta demo de **Pursuit of Greed**, una especie de aventura espacial. Teclea SETUP para configurarlo, y GREED para empezar a jugar, una vez se haya instalado el programa.

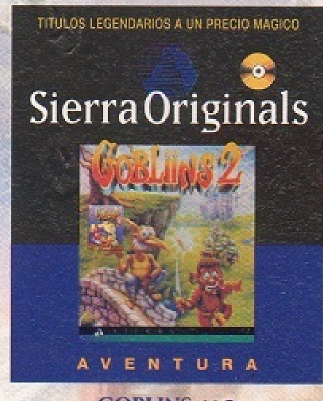




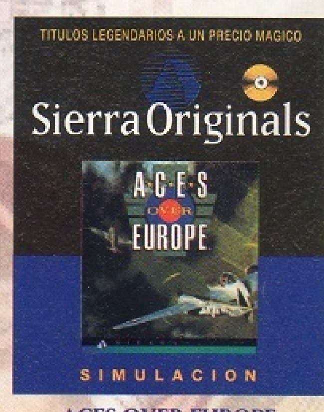
TITULOS LEGENDARIOS A UN PRECIO MAGICO

Sierra Originals

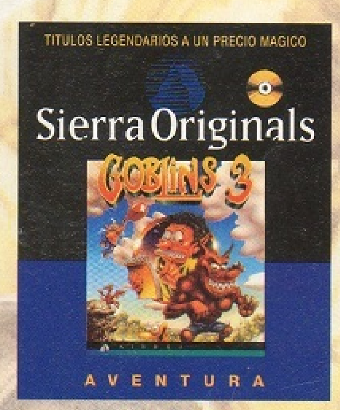
Y ahora, la Colección Sierra Originals. Un mundo de interactividad en CD-ROM.



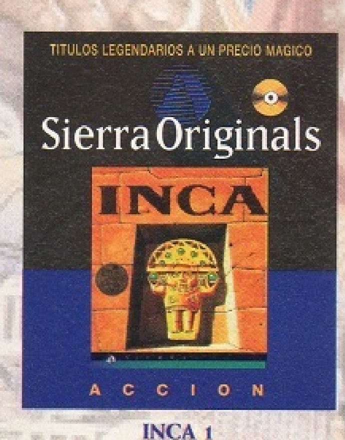
GOBLINS 1&2
Una mágica mezcla de chiflados personajes, aventuras super-divertidas y trampas increibles.



ACES OVER EUROPE
Sumergete en la historia y vuelve a vivir las batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial.



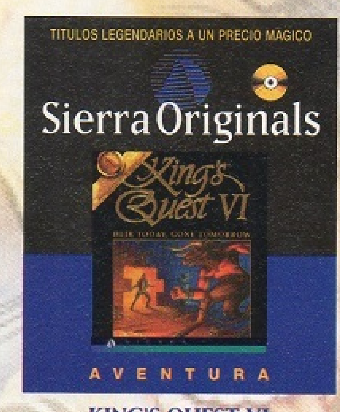
GOBLINS 3
Tu héroe, es el reportero Blount, un periodista en busca de fama, al que tendrás que acompañar en esta apasionante aventura.



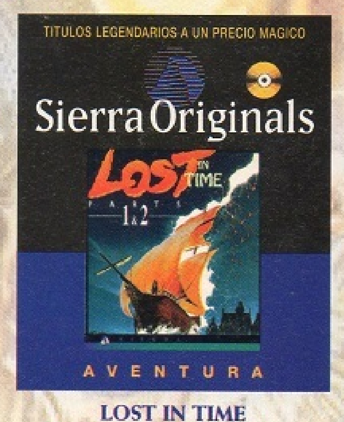
INCA 1
Tú eres El Dorado, héroe del antiguo Imperio Inca. Lucharás contra los conquistadores y deberás recuperar los tres secretos Incas.



SPACE QUEST IV
Descubre el mundo espacial más parodiado y satírico que jamás haya existido en un juego de ordenador.



KING'S QUEST VI
Necesitarás todo tu ingenio e imaginación para poder resolver los desconcertantes puzzles de esta aventura maravillosa.



LOST IN TIME
Enfréntate a los peligros y al agente secreto Melkion en esta película interactiva.

Participa en nuestra historia por menos de 2.000 ptas.


SIERRA

Si no encuentras alguno de estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Tomás Redondo, 1 - 1º F (Edificio Luarca)
Tel. 381 68 24 Fax. 381 08 39 28033 Madrid

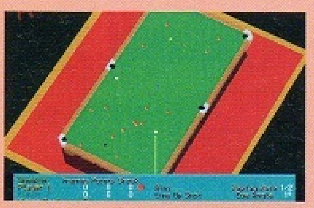
CONTENIDO CD ROM

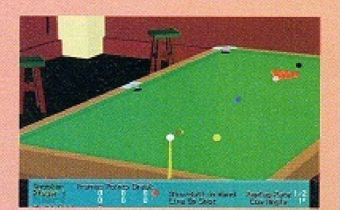


VIRTUAL SNOOKER

RUN: VSNOOKER.BAT

La demo de **Virtual Snooker**, programa perteneciente al conocido juego de billar, te ofrece la posibilidad de enfrentarte por unas bolas a un amigo. Nuestro fichero BAT te lleva a su programa de instalación, que una vez introducido arrancará con SNOOKER. Para los modos Super VGA comprueba cuál es tu tarjeta o selecciona la VGA normal.









STAR RANGERS

RUN: SRDEMO.BAT

La demo jugable de **Star Rangers** cuenta con su propio programa de instalación. Una vez instalado, teclea SRDEMO para arrancar y configurarás el programa. Necesitas tener un *joystick* instalado para poder jugar, y algunas tarjetas requieren de un *driver* VESA para sus gráficos Super VGA.

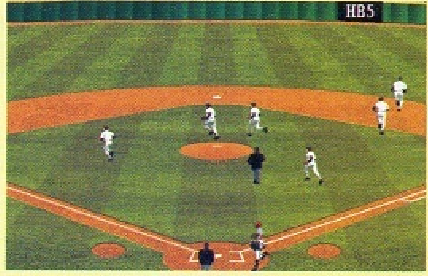




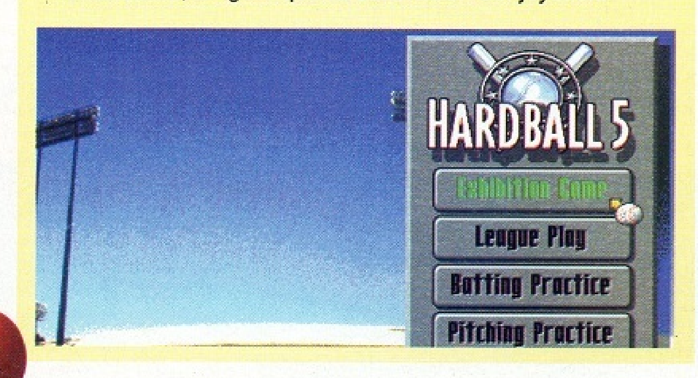


HARDBALL 5

RUN: H5DEMO.BAT



La demo de **Hardball 5** es jugable desde el CD-ROM, aunque, si quieres ganar tiempo de carga, puedes copiártelo a tu disco duro. Algunas tarjetas necesitan de un *driver* VESA para los gráficos Super VGA. Podrás configurar el sonido desde dentro de la misma demo, al igual que la calibración del *joystick*.



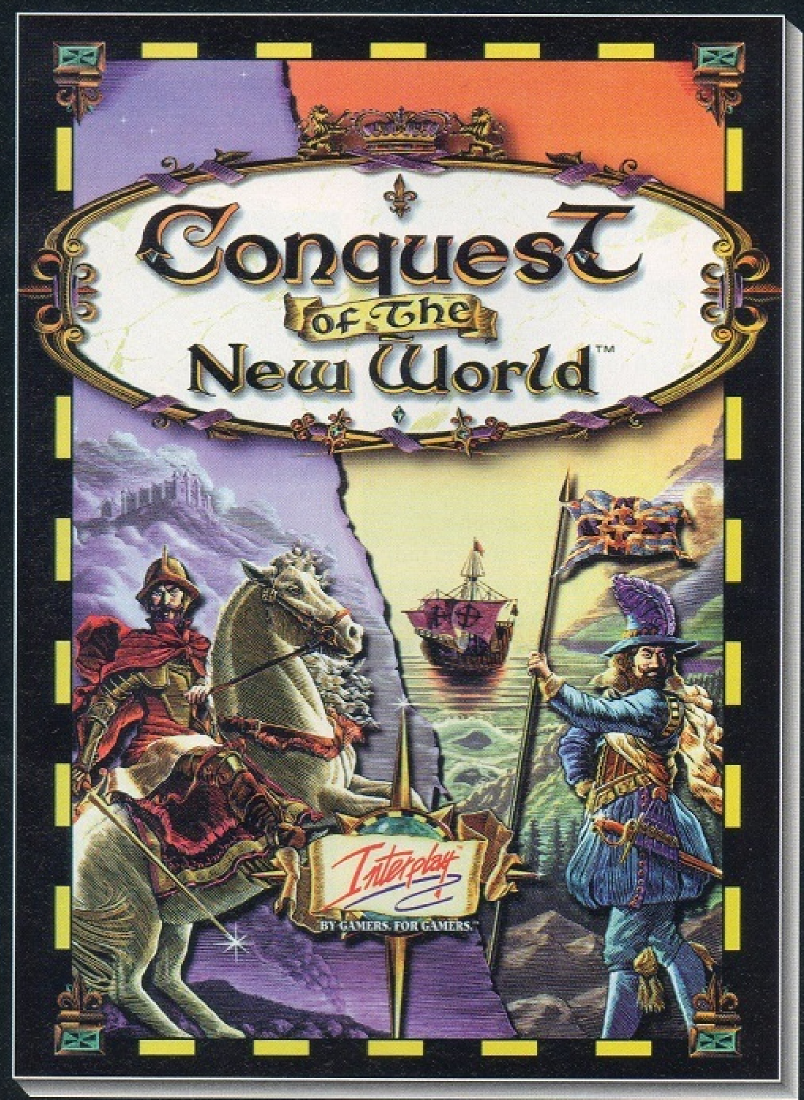
WORLD RALLY FEVER

RUN: RALLY.BAT

Para instalar la demo de **World Rally Fever** necesitarás tener libres 4 Mb de tu disco duro C. Una vez instalado deberás teclear LOADER cuando vayas a arrancar el programa. La demo no tiene sonido, aunque en la configuración así se indique. Sólo encontrarás un piloto y un circuito, pero puedes ver perfectamente cómo funcionará la versión final de este programa.



LANZATE A LA CONQUISTA



Si quieres participar en el sorteo de 12 Conquest of the New World contesta estas 2 preguntas y conviértete en el conquistador del nuevo mundo:

1. ¿Cuál de los siguientes juegos no es de Interplay?
   - Virtual Pool — A
   - Pool Champion — B
   - Virtual Snooker — C

2. ¿Qué país no interviene en Conquest of the New World?
   - España — A
   - Japón — B
   - Holanda — C

INTERPLAY y CIC INTERACTIVE colaboran con PC-PLAYER en su primer aniversario sorteando 12 Conquest of the New World entre aquellos de vosotros que envieis las respuestas correctas a estas 2 preguntas. Para ayudaros aquí teneis unas pistas:

1. Puedes encontrar información de los juegos en un artículo de esta revista.

2. En ese país se consume mucho arroz.

Sorteo válido para todo el territorio nacional.

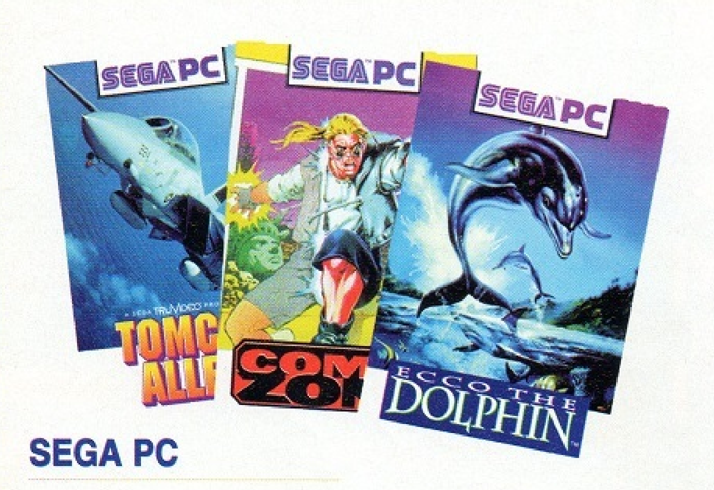
CONCURSO CONQUEST OF THE NEW WORLD

Envíanos las respuestas indicando todos tus datos personales antes del 30 de junio a:

PC-PLAYER
(Concurso Conquest of the New World)
c/ Aragoneses,7.
28100 Alcobendas MADRID.

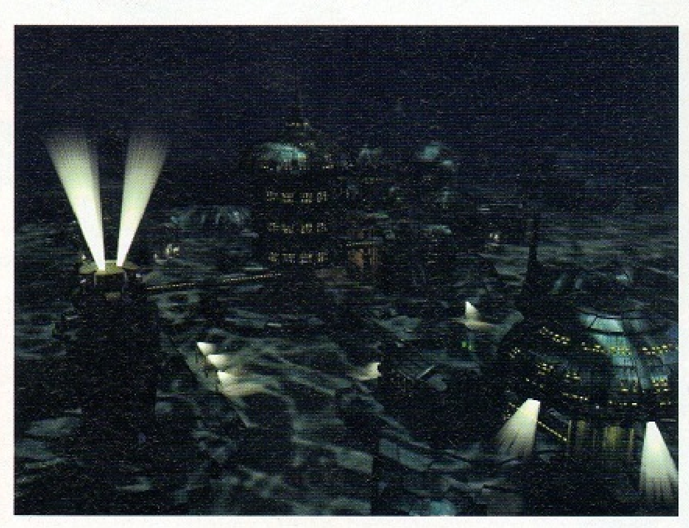
1. ....
....
2. ....
....
Nombre..
Apellidos ....
....
Dirección..
....
Provincia ....
Código Postal..
Teléfono ....

NOTICIAS



SEGA PC

La conocida compañía japonesa especializada en máquinas recreativas y consolas de videojuegos se ha pasado a la plataforma PC. Ahora, sus grandes éxitos en Mega Drive (su consola de 16 *bits*) van a ser traspasados gracias a los Pentium, mientras que los de Saturn requerirán el uso de una tarjeta aceleradora 3D (más concretamente las Edge de Diamond). Los primeros títulos que llegarán a España son *Comix Zone*, *Ecco the Dolphin* y *Tomcat Alley*, y próximamente *Sonic CD*.



ARCHIMEDEAN DINASTY

El último juego de la compañía Blue Byte transcurre por las más oscuras profundidades abisales del mar. De él todavía se sabe bastante poco (sólo hay unas escasas pantallas dedicadas a la prensa), pero su desarrollo seguirá probablemente el estilo de programas de estrategia como *Caesar 2* o *Sim City*, pero bajo el fondo del mar.

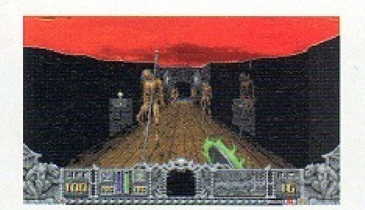


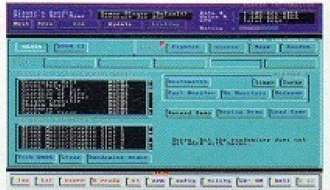
PINBALL 3D VCR

Las compañías 21th Century (distribuidor) y Spidersoft (programador) sacarán al mercado en breve la enésima versión de su *Pinball Dreams 2*, bajo el sugestivo subtítulo de **3D VCR**. Como únicas novedades encontrarás que los tableros han pasado a una perspectiva en tres dimensiones, y que puedes ver tus partidas después de jugar.









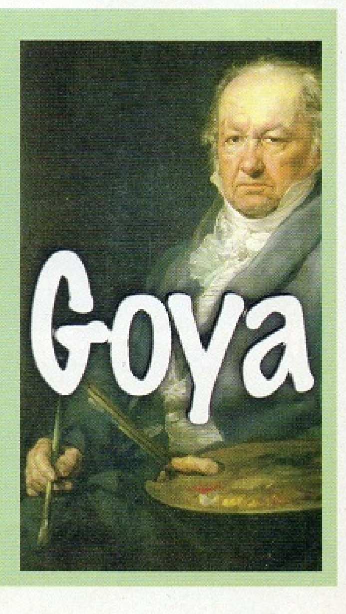
H! ZONE

Los amantes de los programas *Hexen* y *Heretic* (muy buenos exponentes del ya clásico estilo *Doom*) cuentan con una nueva herramienta, que quizá muy pronto se convertirá en imprescindible para sus juegos favoritos.

Si hace unos números comentamos en las páginas de nuestra revista *D!Zone* una actualización para el maestro *Doom*, ahora te ofrecen nuevos niveles, editores y utilidades para los programas de Raven e id Software.

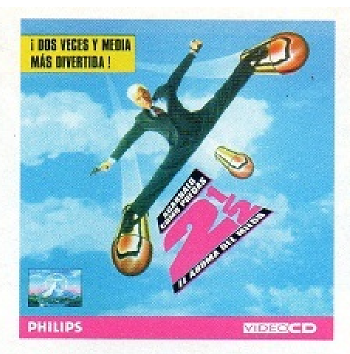
GOYA

Si te gusta la pintura, debes conocer la obra de uno de nuestros pintores más universales, el genial Francisco de Goya y Lucientes. Coincidiendo con el 250 aniversario de su nacimiento, ve la luz este CD-ROM multimedia en el que encontrarás digitalizaciones de sus mejores obras, la historia de aquella época y un paseo virtual por un museo. Ideal para hacer los trabajos del colegio.

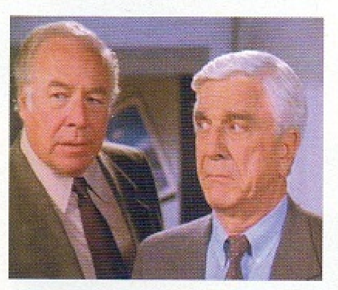


VÍDEO CDs

Que el ordenador no sólo sirve para jugar (a pesar de que muchos de vosotros lo negueís), es una cosa que ha quedado clara desde hace ya bastante tiempo. Un ejemplo claro de sus posibilidades multimedia son los Vídeo CDs. Estos CD-ROMs contienen películas y vídeos musicales de actualidad en formato MPEG, los cuales pueden ser visualizados con reproductores y tarjetas MPEG especiales, aunque los usuarios de Pentium potentes pueden verlos con un simple reproductor sin necesidad de hardware especial. Entre los últimos títulos aparecidos (distribuidos en nuestro país por Philips) verás *Kika*, *Forrest Gump*, la saga de *Star Trek* y la de *Superdetective en Hollywood*, mientras que en el apartado de música tienes los grandes éxitos de Queen, el homenaje musical al rey del jazz Duke Ellington, o la colección David Bowie. Por fin, ya tenemos un formato accesible en PC, por lo que si prefieres verlo en tu monitor antes que en la tele, aquí encontrarás una buena colección.



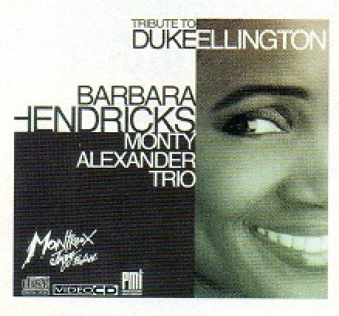




















BREVES

CYBERIA 2

A pesar del retraso que ya tiene acumulado, el último título de la no muy popular compañía Xatrix Entertainment parece que pronto será finalizado. La continuación del aclamado programa del año pasado, que combinaba escenas arcade con otras de aventura. Todas ellas poseen una calidad de gráficos excepcional; además contará con gráficos Super VGA y constará de dos CD-ROMs.

ARCADE AMERICA

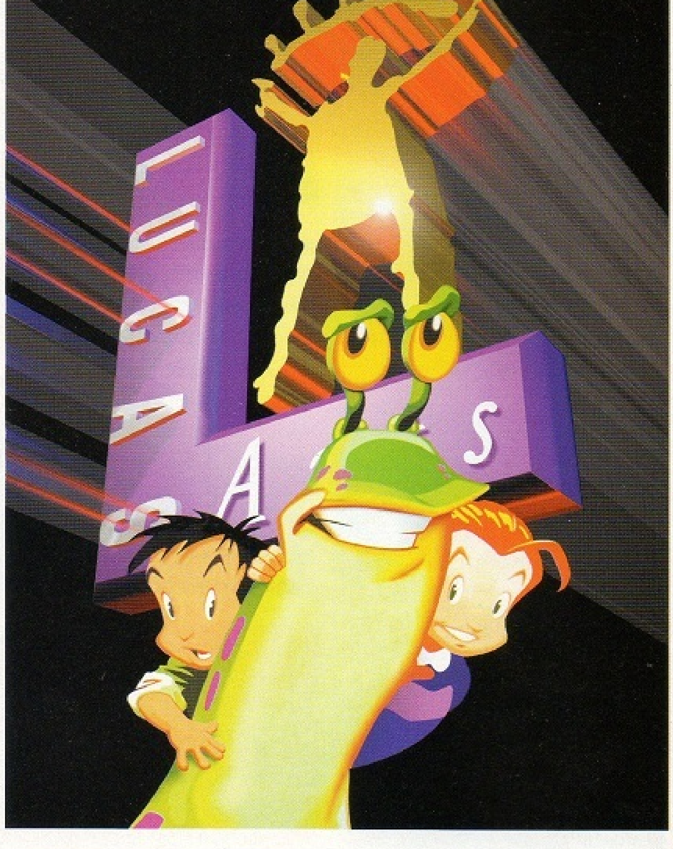
El juego de plataformas de la empresa 7th Level para el rápidamente extendido entorno Windows 95, será distribuido en nuestro país por BMG Interactive. Este divertido programa, cuyos gráficos están tratados con mucho humor, al estilo de *Battle Beast* (anterior juego de esta misma compañía), pronto será distribuido en el mercado.

S.T.O.R.M.

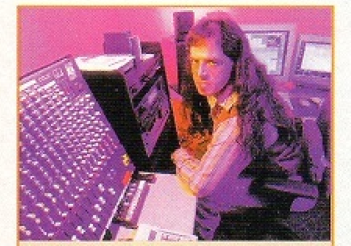
Si te gustan los *shoot 'em up*, es decir, los arcade "mata-mata", el último programa de Electronic Arts es de los tuyos. Se desarrolla íntegramente en las profundidades submarinas, y varía gráficamente dependiendo de la fase en la que te encuentres.

EN LAS ENTRAÑAS DE LUCAS ARTS

En las siguientes páginas te mostramos el funcionamiento y la historia, a grandes rasgos, de un auténtico gigante del panorama lúdico actual, para muchos casa líder del sector: LucasArts.



La primera impresión engaña. Tras una desconcertante sensación de caos y desordenada creatividad se esconde una organización lógica que no deja ningún resquicio abierto. Al llegar a su sede, te topas con una estructura de estilo ranchero combinada con una estética vanguardista y una marcada influencia de *La guerra de las Galaxias*. En las oficinas, a menudo de aspecto laberíntico, se puede encontrar decoraciones de todo tipo, desde lucecitas de Navidad hasta enormes "carpas" interiores. Da la impresión de que te encuentras inmerso en un montón de extravagancias infantiles. Las declaraciones de los empleados no hacen más que remachar esa sensación de dispersión y desorden. "Divertido, estresante, caótico, muy activo y estimulante".



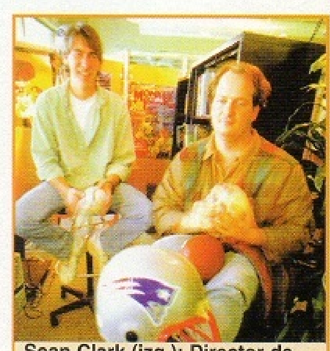
Michael Land, que cuenta con treinta y un años, es el director del Departamento de Sonido de LucasArts. Es un "hombre de musica" versátil, responsable del *rock* de *Full Throttle* y de la música clásica de *The Dig*.



UNA ESTRUCTURA PERFECTA

Sin embargo, hilando un poco más fino se puede ver la sólida base sobre la que se sustenta la empresa. En primer lugar, las relaciones entre las personas que componen este mítico gigante son, al parecer, ejemplares. Unos a otros se tienen en muy alta estima (no hacen otra cosa que "tirarse los tejos" constantemente...). Con una compañía desbordante de talento como LucasArts se comprenden las buenas relaciones profesionales... Además, la situación de los departamentos tiene una lógica aplastante. Así, el equipo de técnicos se encuentra junto a los animadores con los que trabaja; éstos están a su vez cerca de los programadores para los que pintan; junto a ellos se encuentran los *beta testers* que prueban y chequean los juegos; luego están los encargados de proporcionar asistencia técnica a los juegos, etc.

Así, con tanto elemento inspirador (también hay que tener en cuenta la ocasional colaboración de Steven Spielberg, como en *The Dig*), no es de extrañar que prácticamente cada producto que LucasArts ha lanzado al mercado se haya convertido en un auténtico éxito.



Sean Clark (izq.): Director de Proyecto de *The Dig*, y Bill Tiller (dcha.), Director Artístico de *The Dig*. De 29 y 28 años respectivamente, estos jóvenes invirtieron muchas horas de trabajo para sacar adelante un proyecto tan complejo.

UNA SÓLIDA CADENA

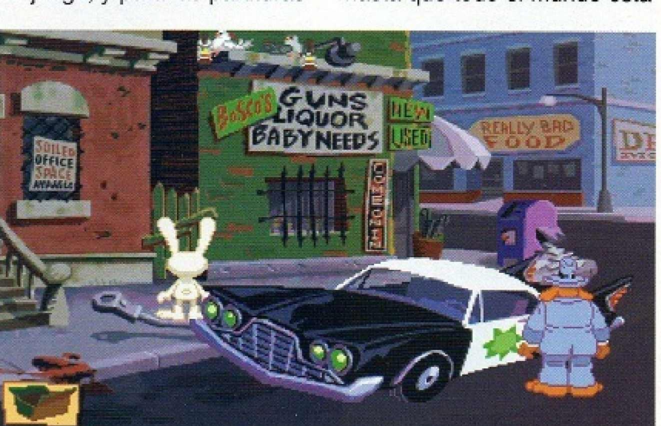
El proceso de creación de un juego, sin embargo, no es un camino de rosas, sino arduo y sinuoso. Tomemos, por ejemplo, el caso del programa *The Dig*. La línea argumental del juego la realizó el director de cine Steven Spielberg, basándose en sus dos películas favoritas que, como todo el mundo debe de saber a estas alturas, son *El planeta prohibido* y *El tesoro de Sierra Madre*. Más adelante, Sean Clark y Orson Scott Card realizaron los diálogos (fueron supervisados por el propio Spielberg, momento que recuerda Clark con cariño pero que para él fue muy tenso). Después de que Spielberg diera su visto bueno, todavía tuvieron que pasar... ¡dos años! antes de que el producto viera la luz.

Para que te hagas una idea, en el proyecto trabajaron cuatro programadores y aproximadamente veinte artistas. En este caso, la animación del programa fue la parte que más tiempo de producción absorbió (es gran parte de la garra de *The Dig*). Un equipo de dibujantes hace los diseños con luces y sombras, que luego son escaneados para introducirlos en el ordenador. A continuación, son difuminados en el ordenador de forma que den una mayor impresión tridimensional. Según Bill Tiller, primer artista del proyecto, prácticamente son un pequeño estudio de animación. Tanto trabajo se nota en el estupendo resultado gráfico.

DESARROLLO DE TÉCNICAS PROPIAS

Por si fuera poco, LucasArts posee técnicos que se encargan de crear su propio *engine* de juego, y para las partituras musicales han utilizado su propio sistema de sonido, iMUSE. Por allí suelen decir: "La tecnología ajena es la excepción, no la regla".

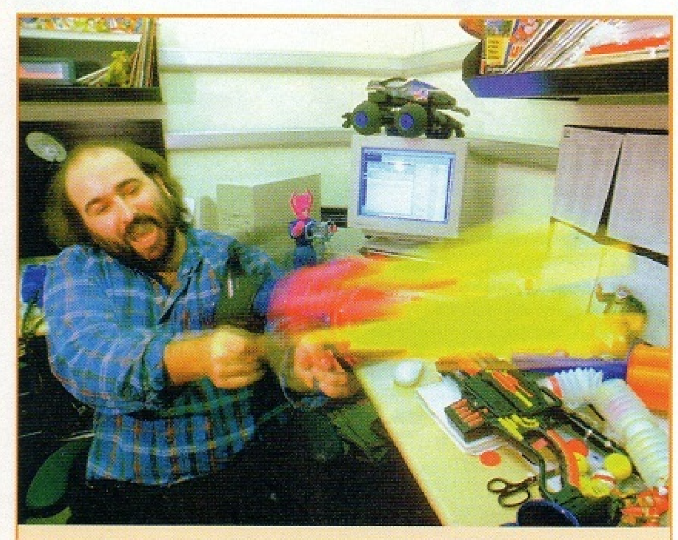
Esto hay que aplicarlo a todo lo demás. Así, por ejemplo, para *Rebel Assault* y *Rebel Assault II* crearon su propio sistema de animación, el denominado INSANE (*Interactive Streaming and Animation Engine*), lo que te puede dar una idea adecuada del grado de originalidad, en su más amplio sentido, de todos los productos de este gigante lúdico.



Los *testers*, por su parte, deben asegurarse de que los programas están preparados para la mayor cantidad de periféricos posible. Los juegos son revisados en todas sus facetas una y otra vez hasta que todo el mundo está de acuerdo en que se encuentran en un estado totalmente "limpio".

Se trata de un sistema férreo y sin fisuras que proporciona la cohesión necesaria a todos los productos. Además, también está la fuerza del Jedi, que los acompaña a todas partes.

Por otro lado, la figura del genial padrazo Lucas planea sobre todos los empleados como un auténtico talismán de la buena suerte.



Michael Stemmle: Director de Proyecto de *Afterlife*, que no tardará demasiado tiempo a salir al mercado. Se trata de un hombre que vive inmerso en los "media". Su tiempo libre lo emplea viendo televisión, leyendo *comics books* y divirtiéndose con juguetes varios...

EL HOMBRE CREATIVO

Al principio era un estudiante al que apenas le llegaba el dinero para pagar el alquiler de la habitación en la que vivía. Brillante estudiante de cine, logró que su maestro Francis Ford Coppola le promocionase para convertir un corto en su primera película, *THX-1138*, y le ayudara con la segunda, *American Graffiti*. Tras las sucesivas decepciones por la *mano negra* de los productores en el montaje final de sus películas y, sobre todo, desde que Coppola le quitó de las manos su proyecto *Apocalypse Now*, Lucas decidió que lo mejor era ser el propietario de las cámaras y el film para poder hacer lo que le apeteciera. Era el año 1975; para realizar su nueva película, *Star Wars*, Lucas utilizó el dinero conseguido con *American Graffiti*, que fue realizada con 780.000 dólares y recaudó 120 millones...

Ese mismo año creó Industrial Light & Magic (en principio para realizar los efectos especiales de la primera entrega de la saga galáctica), que en poco tiempo se convirtió en una especie de laboratorio particular en el que se dedicaba a buscar efectos especiales.

Esta empresa forma la auténtica avanzadilla en el mundo digital. Haciendo un pequeño y muy somero repaso a todas sus aportaciones al celuloide podemos mencionar las siguientes películas: *La guerra de las Galaxias* (*Star Wars*, 1977), *The Abyss* (1989), *Terminator 2: El Juicio Final* (*Terminator 2:*

Vince Lee: Director de Proyecto y Diseñador de *Rebel Assault II*. Este joven de 27 años, un creador nato, se ha afianzado sólidamente dentro del mundillo del software lúdico gracias a su capacidad para construir juguetes y, sobre todo, excelentes videojuegos.

Judgment Day, 1991), *La muerto os sienta tan bien* (*Death becomes her*, 1993), *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993) o el aclamado *Forrest Gump* (1994)...

UN TITÁN LÚDICO

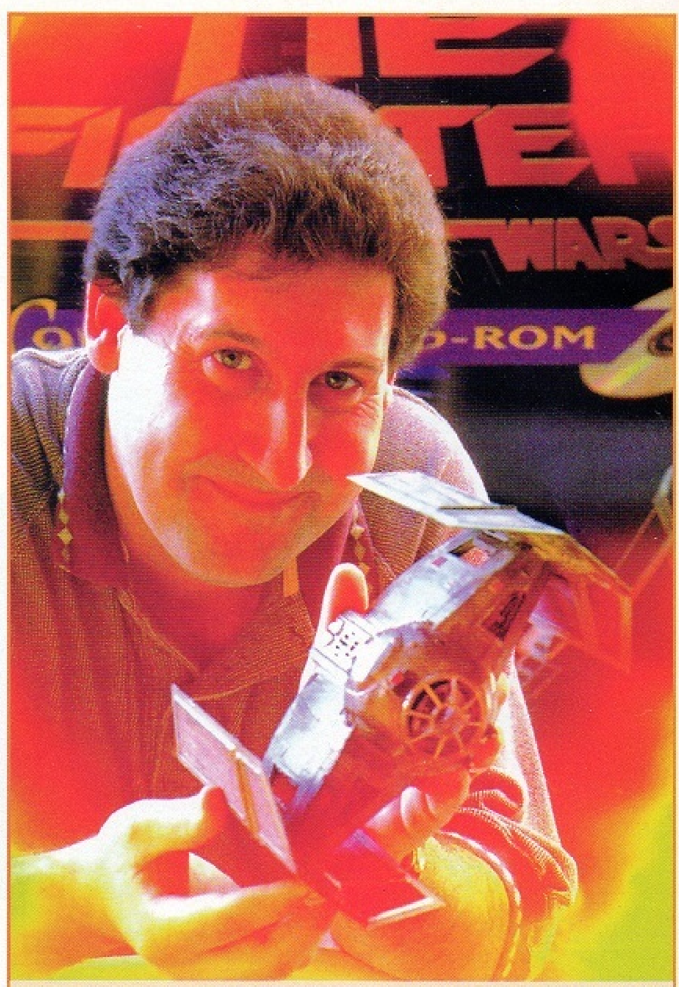
Habría que esperar a los primeros ochenta para que Lucas se retirara definitivamente de la dirección de cine para entrar de lleno en el campo experimental. Según dicen, adoptó la decisión mientras tomaba un tentempié con Spielberg en un descanso de *Indiana Jones y el Templo Maldito*. En su rancho de San Francisco montó el primer "estudio digital" del mundo, del que no tardaron en salir sus primeras aportaciones al software lúdico.



En 1982, George Lucas fundó LucasArts, sello que englobó sus compañías Lucasfilm y Lucas Digital. Por entonces, su "pequeño" imperio digital ya estaba sólidamente afianzado. En muy poco tiempo hemos podido ver los espléndidos resultados del titán en un mundo bastante más cercano a nosotros, el de los videojuegos.

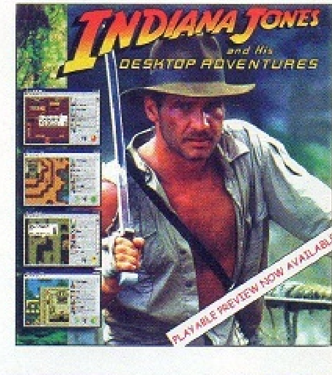
Por lo que respecta a su futuro lúdico, te podemos adelantar tres títulos que en los próximos meses serán lanzados al mercado: *Shadow of the Empire* (La sombra del Imperio), encuadrada en un punto argumental intermedio en *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*;*Mortimer and the Riddles of the Medallion* (Mortimer y los Enigmas del Medallón), un producto dirigido a los más pequeños de la casa y *Afterlife* (Después de la vida), una compleja y dantesca aventura.


P. LÓPEZ



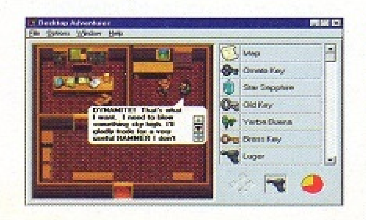
Wayne Cline: Director de Producción del programa *Tie Fighter CD*. El trabajo de este hombre afable de treinta años consiste es conseguir que todas las piezas de un programa se puedan unir de forma coherente. Su misión es "meter caña" a los elementos creativos del cotarro y dar cuentas a los altos directivos.

INDIANA JONES: DESKTOP ADVENTURES



Al contrario que en *Indiana Jones y la última cruzada* e *Indiana Jones in the fate of Atlantis*, el nuevo juego basado en el famoso personaje no consiste en una aventura gráfica plena, sino en miniaventuras que cambiarán cada vez que comiences a jugar.

Diseñado para el entorno Windows, este producto brilla por su originalidad, realmente espectacular, pues ofrece un nuevo punto de vista sobre el ya mítico personaje. Aunque sus gráficos son muy sencillos, el juego destaca sobre otras producciones por el humor con que ha sido tratado el tema. Recomendable para todos los públicos, y sobre todo para sus fans.





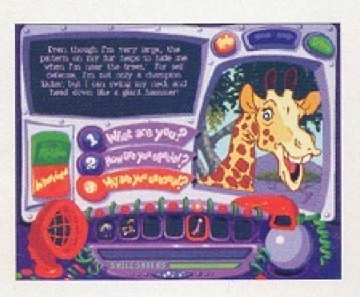


MORTIMER & THE RIDDLE OF THE MEDALLION



Aunque en principio pueda parecer que este producto está exclusivamente dedicado a los más pequeños de la casa, probablemente logrará enamorar también a los mayores.

Diseñado para el entorno Windows 95, consta de unas estupendas animaciones al más puro estilo de los dibujos animados que aparecen en la presentación del programa y entre las fases.



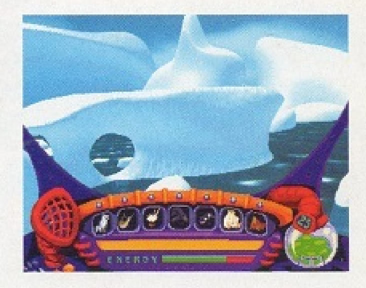


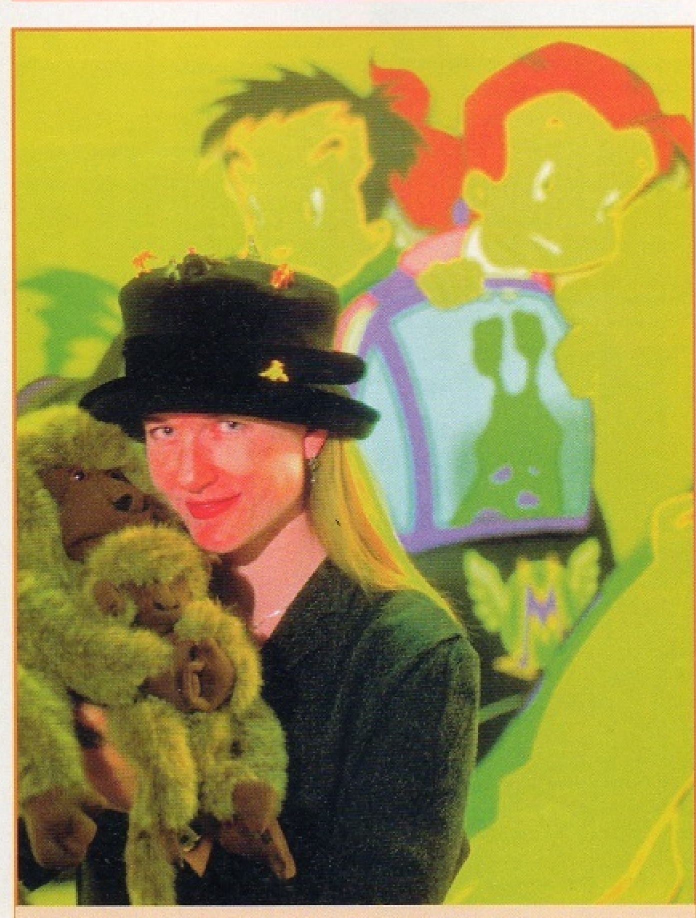
Por lo demás, dejando de lado las fases arcade que ocupan el ochenta por ciento del programa, consta de ciertas "zonas" educativas (éstas, sí, dedicadas a los pequeños).



Dos niños son los héroes del juego, y un peculiar caracol les va a ayudar a conseguir sus objetivos. Alentados por un espíritu ecológico, los protagonistas se trasladan a las zonas más dañadas y en las que hay más animales que corran peligro. Tendrán que lograr rescatarlos y mejoran las condiciones generales de la naturaleza. Como verás, se trata de un producto con pretensiones muy humanas, ideal para pequeños preocupados por el medio ambiente.







Collette Michaud: Directora del Departamento de Arte, así como Directora de Proyecto de *Mortimer*... Esta frase es muy reveladora de la forma de trabajar de esta joven: "Mi filosofía es: contratas a gente que realmente tenga talento y les dejas que se vuelvan locos".



Para acceder a la página *web* de LucasArts tienes que dirigirte a eata dirección: http://www.lucasarts.com. En ella puedes encontrar toda la información que la empresa pone a disposición del público, como resumen de juegos, entrevistas a creadores, etc.

AFTERLIFE

La estrategia, en esta ocasión, desciende a los mundos subterráneos y asciende a lo más alto de las nubes. Así, te vas a convertir, si no en Dios, al menos en una especie de administrador de las cosas divinas, pues vas a tener que coordinar las dos más importantes "instituciones" de la religión cristiana: el infierno y el paraíso. Parece una tarea sencilla, pero no hay nada más lejos de ello...

Poco más han querido confesar los responsables del proyecto. Sin embargo, no han podido ocultar la fuerte influencia que todavía ejerce el divino Allighieri, poeta insigne que recorrió los intersticios de la religión.



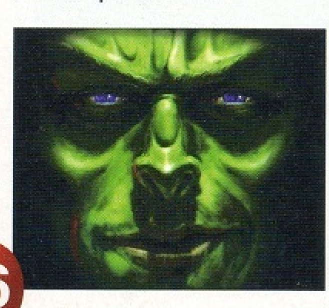
SHADOWS OF THE EMPIRE

Aunque no será un programa para la plataforma PC, bien cabe comentar aquí este programa basado en *La guerra de la Galaxias*. Está siendo diseñado para las consolas de 32 *bits* Sony Playstation y Sega Saturn, además de trabajar en un versión para la consola Nintendo Ultra64.

Se trata de un compendio de los juegos aparecidos en ordenadores personales y las consolas Super Nintendo. De este modo, toma los mejores momentos de cada uno y adaptándolos a las enormes posibilidades de las nuevas plataformas.







HISTORIA

Este es un pequeño repaso por la historia de los juegos que LucasArts ha sacado al mercado (también como Lucasfilm). Si nos hemos dejado alguno en el tintero, esperamos que podáis perdonarnos.

ZAKK MACKRAKKEN (1985)
El primer juego de la historia de Lucas, tres años después de su formación .

MANIAC MANSION (1985)
Su primer gran éxito sólo en CGA.



LOOM (1988)
Un juego musical que no llegó a calar demasiado hondo entre la gran masa del público. Quizá no estaba suficientemente preparado para él.

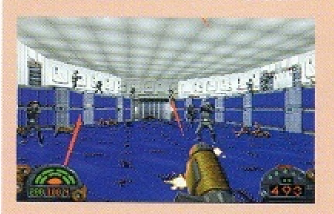
THEIR FINEST HOUR (1988)
Otro simulador que continúa en la estela del programa 1942.



MONKEY ISLAND 2 (1991)
Continuación de Monkey. Por primera vez usaron el sistema iMUSE.

INDIANA JONES IV (1992)
Una historia original, también para Indiana Jones.

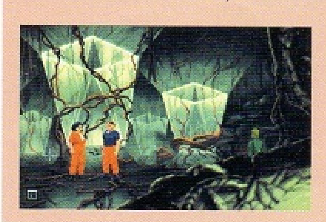
DAY OF THE TENTACLE (1992)
La continuación de Maniac Mansion.



REBEL ASSAULT (1993)
Su primera creación realizada íntegramente para la plataforma CD-ROM.

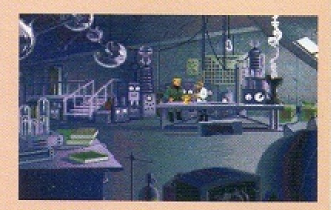
TIE FIGHTER (1994)
La fuerza oscura también toma parte.

DARK FORCES (1994)
El "Doom" de LucaArts, muy aclamado.



1942 (1986)
Uno de los primeros simuladores de vuelo que vieron la luz. Ahora nos parecerá un poco rudimentario, pero en su momento era todo un avance.

INDY III (1988)
El clásico entre los clásicos, basado en el personaje de la película.



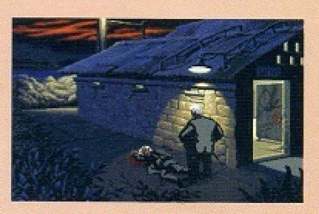
MONKEY ISLAND (1989)
Una historia original que causó un inusitado furor en su momento. Su segunda parte supo aprovechar el tirón.

SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE (1990)
Más madera en cuestión de simuladores, aunque tampoco con mucho éxito.



X-WING (1993)
Un excelente arcade espacial basado en Star Wars, que todavía figura entre las listas de los más queridos por vosotros.

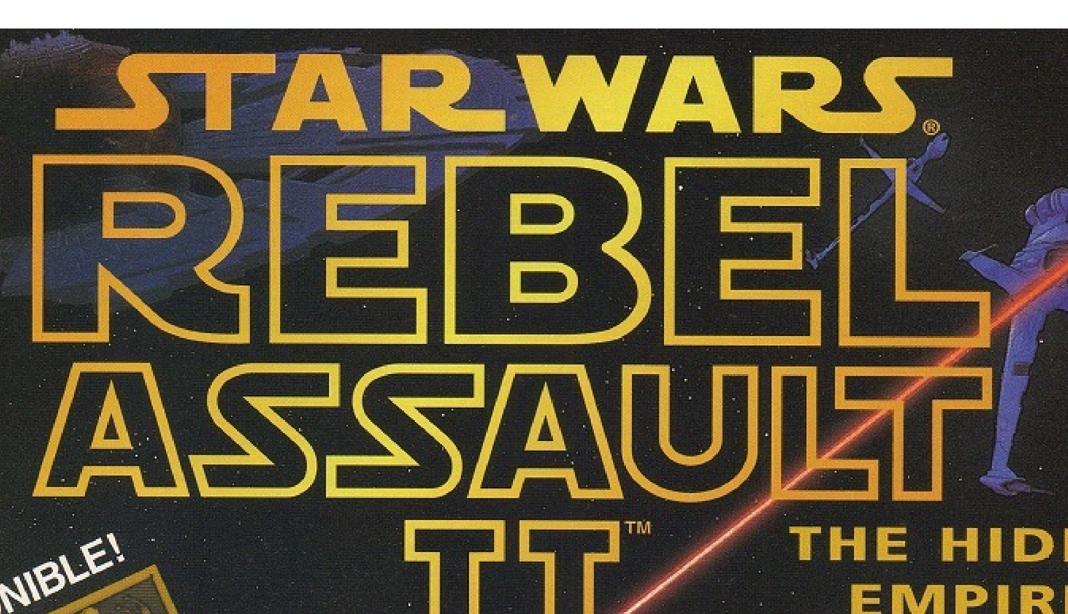
SAM & MAX (1993)
Primera aventura al estilo dibujos animados que realizó Lucas. Asombró por la calidad de sus animaciones.



FULL THROTTLE (1995)
El resurgir de LucasArts en 1995.

REBEL ASSAULT II (1995)
Continuación del programa homónimo, pero demasiado repetitivo.

THE DIG (1995)
El último, por ahora...



THE HIDDEN EMPIRE™

¡YA DISPONIBLE!

EN castellano

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA REBEL ASSAULT II™: THE HIDDEN EMPIRE™

JEFE DEL PROYECTO VINCE LEE DISEÑO VISUAL RICHARD GREEN DIRECTOR DE VIDEO REAL HAL BARWOOD ANIMACION 3D PRINCIPAL RON K. LUSSIER

CADETE UNO JAMISON JONES RU MURLEEN JULIE ECCLES DARTH VADER ANDREW NELSON ALMIRANTE SARN GARY MARTINEZ CAPITAN MERRICK ROY CONRAD

ALMIRANTE KRANE CRAIG LEWIS INA RECE NICOLE GALLAND COMANDANTE JENN ZACHARY BARTON

COMPOSICION Y DIRECION MUSICAL JOHN WILLIAMS DIRECCION DE PRODUCCION STEVE DAUTERMAN PRODUCCION DE VOCES/CASTING TAMLYNN BARRA

VERSION EN CASTELLANO: PRODUCCION Y ADAPTACION ERBE SOFTWARE DOBLAJE LUNA FARACO

ERBE

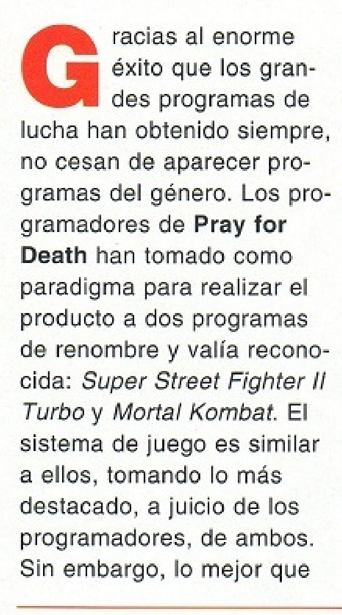


ERBE SOFTWARE, S.A. • Méndez Alvaro, 57 • 28045 MADRID • Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63



PRAY FOR DEATH

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN



Gracias al enorme éxito que los grandes programas de lucha han obtenido siempre, no cesan de aparecer programas del género. Los programadores de **Pray for Death** han tomado como paradigma para realizar el producto a dos programas de renombre y valía reconocida: *Super Street Fighter II Turbo* y *Mortal Kombat*. El sistema de juego es similar a ellos, tomando lo más destacado, a juicio de los programadores, de ambos. Sin embargo, lo mejor que tiene son los gráficos. Así, tiene unos *sprites* grandes y originales que logran dotar al juego de lo que se llama "auténtica personalidad". Además, manipulan de tal manera las sombras y las rotaciones de los gráficos de manera que consiguen un perfectamente logrado efecto de tres dimensiones.







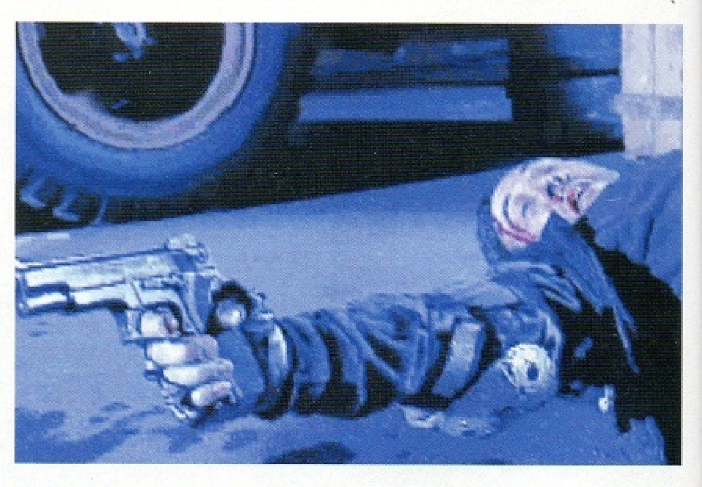


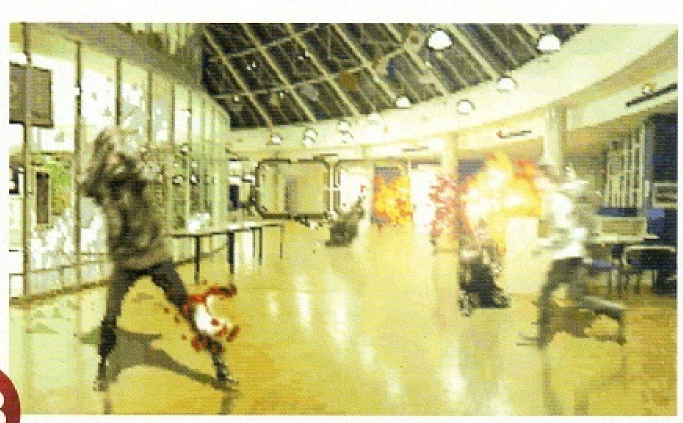


HARDLINE

COMPAÑÍA: CRYO ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Este es uno de los productos estrella de las compañías Cryo y Virgin para la próxima temporada. Se trata de un arcade *shoot' em up* que funciona a través de una mirilla. Sigue el estilo de programas como el clásico *Operation Wolf*, máquina recreativa que en su día fue convertida a PC. Sin embargo, a diferencia de éste, está realizado a base de digitalizaciones en lugar de utilizar *sprites*. Además, tiene ingredientes de aventura, pues tienes que ir recogiendo diversos objetos.











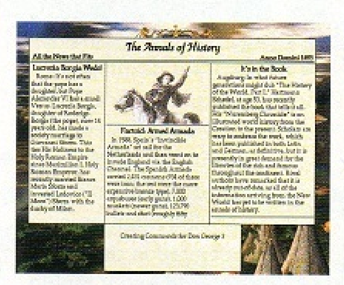


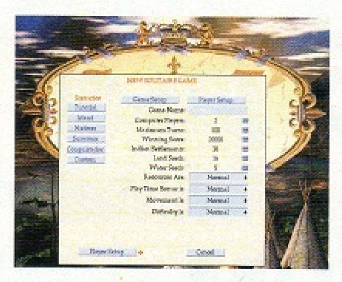
CONQUEST OF THE NEW WORLD

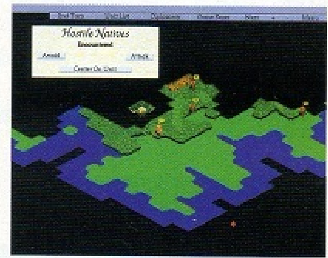
COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVO

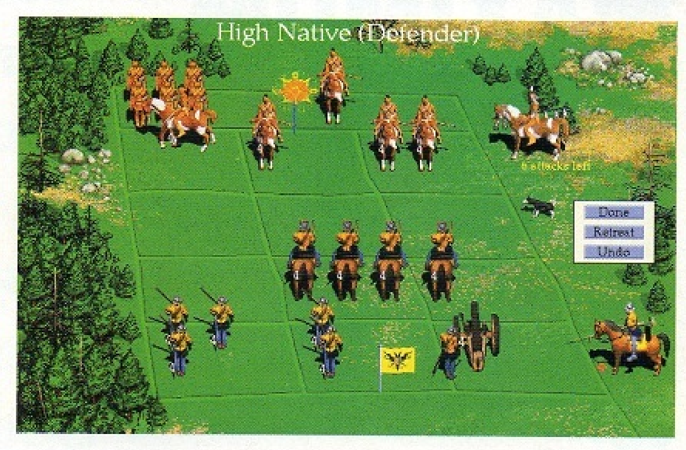
Una de las épocas más utilizadas en los programas de estrategia económica es la inmediatamente posterior al descubrimiento de América. Esos años de colonizaciones son susceptibles también ser desarrollados en juegos de estrategia militar. Pues bien, el programa que aquí nos ocupa, **The Conquest of the New World**, une de forma muy equilibrada estas dos ramas de la estrategia.

En efecto, en este programa puedes tomar el control de una de las grandes potencias europeas que se encargaron de la conquista y colonización del nuevo mundo. Sin embargo, como ya habrás intuido, las potencias puedes llegar a las manos por el dominio de los territorios. Y aquí, como no han incluido ningún Papa que sea capaz de domeñar a dos grandes potencias en una especie de Tratado de Tordesillas, vas a tener que afilar muy bien tus espadas y cuchillos para vencer a tus rivales. Los gráficos Super VGA que presentan la acción son de gran calidad.





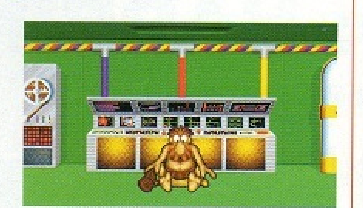




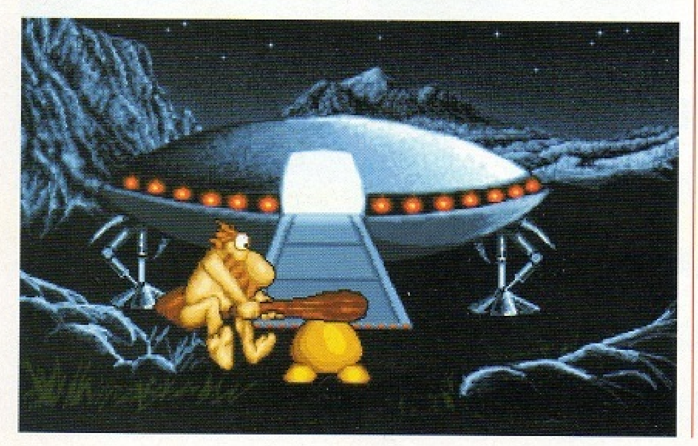
EVOLUTION

COMPAÑÍA: GAMETEK ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Se trata de la continuación de un juego de Gameteck, *Humans*, en el que tenías que ingeniártelas para sobrevivir en un mundo jurásico repleto de trogloditas. Pues bien, en esta segunda parte ha habido ciertos desfases temporales y los cavernícolas se verán mezclado con todo tipo de magos, caballeros, extraterrestres, astronautas, etc.



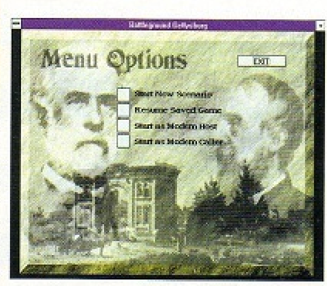


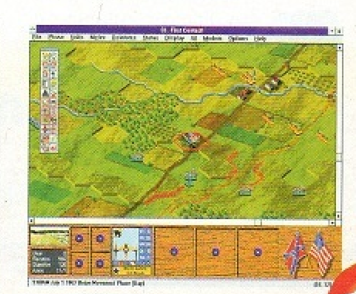


BATTLEGROUND GETTYSBURG

COMPAÑÍA: EMPIRE ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Este mes os hemos comentado *Battleground Ardennes*, primer programa de una larga serie de la compañía Empire. **Battleground Gettysburg** es el segundo título de esta prometedora saga, de la que no van a tardar en salir sucesivos productos. Aunque el que es juego recomendado de este número y el que aquí comentamos tienen el mismo sistema de juego, en todos los sentidos (gráficos, sonido, desarrollo, etc.), están ambientados en diferentes contiendas. Aquél se inspiraba en una difícil y complicada batalla de la Segunda Guerra Mundial, éste está basado en uno de los momentos clave de la Guerra de Secesión norteamericana. La posibilidad de cambiar "virtualmente" el curso de la Historia atraerá a más de uno de nuestros lectores más cultos.









MAXIMUM ROADRAGE

COMPAÑÍA: GAMETEK ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

El futuro es uno de los temas predilectos de los programadores, como lo puedes ver por el juego que aquí te presentamos. En efecto, se trata de un programa ambientado en un futuro incierto y peligroso que encuadra unas carreras de vehículos de última moda... Los gráficos, que tienes la posibilidad de disfrutar en VGA o SVGA, son fríos y tétricos, augurándonos un futuro siniestro. Lo recomendamos especialmente a los amantes de los "porrazos" automovilísticos, pues, más que de carreras, se trata de carreras de choques. El próximo mes podrás leer un comentario completo.

DOGZ

COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Más que un programa para jugar, se trata de un producto pensado para estudiar el día a día de los animales de compañía, en este caso los perros, probablemente dedicado a los infantes que estén necesitados del afecto de un can cariñoso y afable. Pues sí, si tus progenitores no te permiten tener un perro, bien por cuestiones de limpieza, bien por cuestiones de espacio o simplemente por motivos de desavenencias perrunas, este programa te ofrece la posibilidad de llevar a tu perro preferido a pasear, darle el hueso con el que siempre ha soñado o juguetear con él y una pequeña pelota monocroma y saltarina...

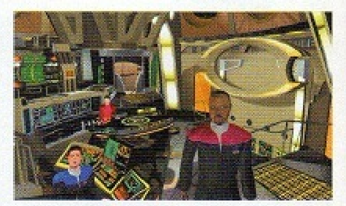


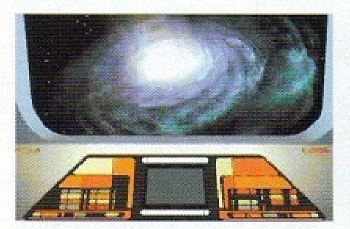
STARTREK DS9: HARBINGER

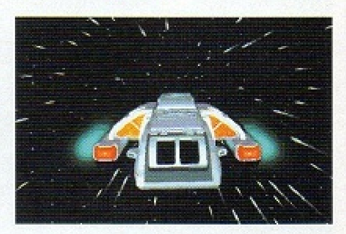
COMPAÑÍA: VIACOM NEW MEDIA ● DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVE









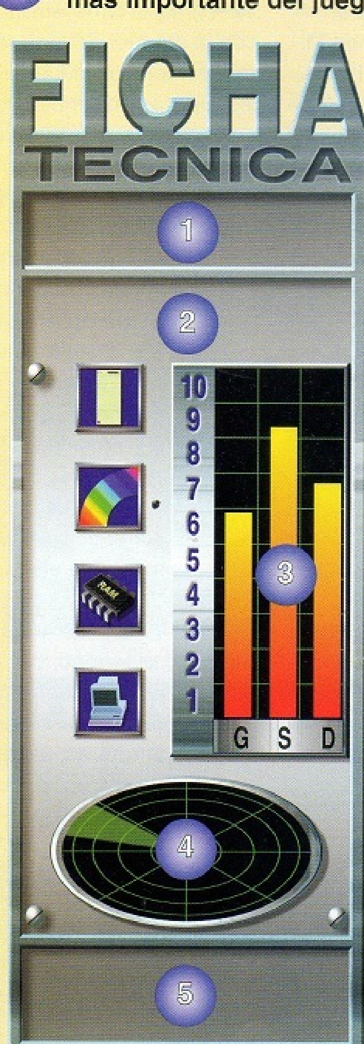


Este último producto de la compañía Viacom New Media está situado dentro de la serie de la estación espacial Deep Space Nine. Pues sí, aunque parezca mentira, todavía siguen sacándole jugo al filón *Star Trek*, cosa que gustará mucho a los *trekies* empedernidos. A los demás, entre los que no sé si tú te cuentas, la verdad es que no nos importará siempre que sigua siendo la razón de ser de productos tan buenos como este. Así pues, en esta enésima edición de la saga podrás encontrar a los principales personajes de la serie de televisión. Además, todos los gráficos del programa han sido realizados en Super VGA, lo que les confiere gran calidad, sobre todo si tienes en cuenta el tipo de paisajes que puedes disfrutar. Por lo que se refiere a la trama, ha tenido lugar un misterioso asesinato y ha aparecido por ahí un planeta un tanto fastidioso que "te las hará pasar canutas". Desde la base espacial tienes que dirigir todos los movimientos que está obligado a realizar.

JUEGOS

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

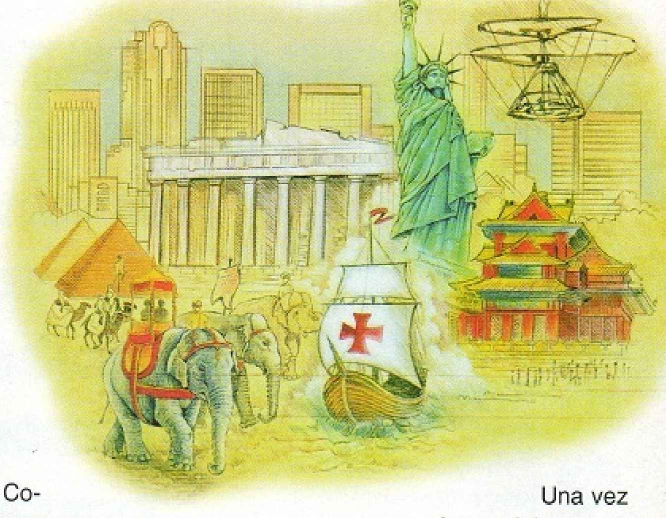
1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE

CIVILIZATION 2

Tras unos meses de silencio, Sid Meier vuelve a atacar. ¡Preparaos, aficionados a la estrategia! Ha llegado el último grito de la civilización.



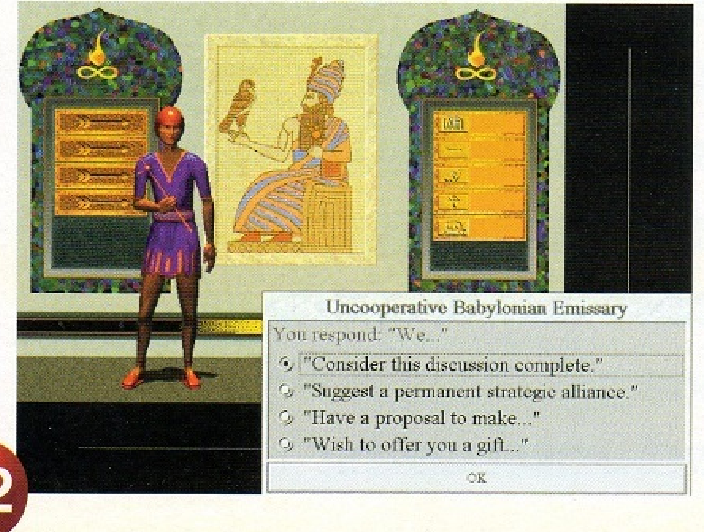
Para todos los amantes de la estrategia y de los buenos juegos en general, Sid Meier será siempre un autor de culto. Los programas realizados por este creador siempre han logrado atraer al jugador con su enorme adictividad y su originalidad. Su obra más prestigiosa fue *Civilization*, la primera parte del programa que aquí abordamos. Sin embargo, existen otros productos que no se le quedan a la zaga en cuento a calidad y aceptación por parte del público. Sirvan *Colonization* o *Master of Orion* como ejemplos de su buen hacer. Ahora presenta la segunda parte de su obra más prestigiosa. Prestigio obtenido gracias a la enorme, desmesurada adictividad que producía dicho juego.

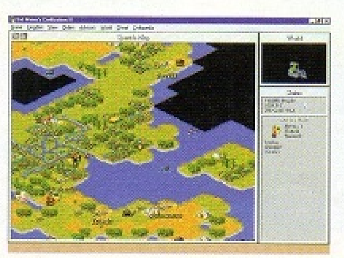
Se podría llegar a decir incluso que es el juego más adictivo de la historia del software lúdico, sin desmerecer a clásicos del calibre de *Tetris*. Era sorprendente ver cómo un juego con unos gráficos no demasiado espectaculares y un sonido limitadísimo era capaz de conseguir mantener al jugador frente a la pantalla horas, días y semanas (más de uno no hemos dormido por no ser capaces de abandonar la partida). Como parecía natural, especialmente por las nuevas posibilidades que brindan los equipos multimedia, se hacía necesaria una continuación de este "superjuego". Y tras varios años de espera, aquí está, ante nosotros, el CD-ROM que contiene centenares de horas de aventuras, conquistas e ilusiones.

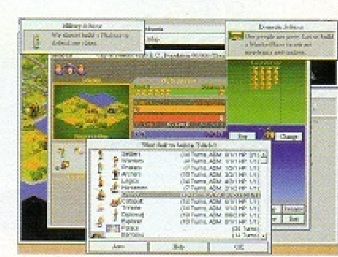
Como no podía ser menos, el programa se ha desarrollado para el nuevo entorno gráficos de Microsoft, Windows 95. En primer lugar, al instalar el software podrás observar que dispone de diversas posibilidades de instalación en cuanto a tamaño. Seguidamente, entrarás en el programa propiamente dicho. El juego viene acompañado por un editor de terrenos y mapas que te servirá para crear tus propios universos, o bien modificar los que ya trae por defecto el programa. Las posibilidades son infinitas, y darán lugar a nuevas aventuras a los que se cansen de los mapas del juego. De todas maneras, puedes crear mundos de formas aleatorias, para que no se te haga repetitivo.

JUEGO DEL MES

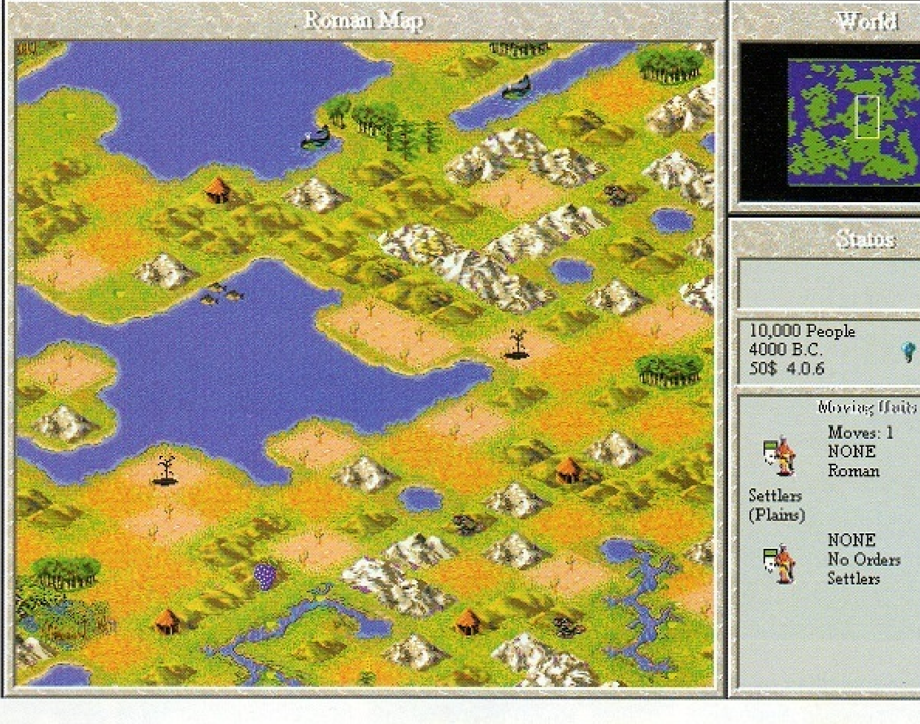
Una vez dentro del programa, lo primero que podrás observar en su enorme similitud con la anterior entrega. Al comenzar a jugar, debes elegir las mismas opciones que presentaba en su día la primera parte: nivel de dificultad, número de oponentes (incluye una nueva opción aleatoria), civilización a la que dominar (se han introducido muchas más que el programa anterior). Seguidamente, aparecerán tus colonizadores. La línea del juego es completamente igual que en la primera parte; tienes que recorrer el "mapeado" para ir explorando el terreno, construir ciudades en los puntos más estratégicos, crear minas, regadíos, carreteras, etc. Las unidades militares han sido ampliado con nuevos tipos.





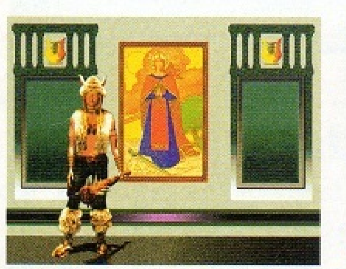


Así mismo, se ha modificado ligeramente el modo de lucha. Ahora los ejércitos tienen una barra de energía que se desgasta cuando guerrean y se recarga mientras no se muevan. Además, cada raza tiene ciertos ejércitos propios diferentes de los del resto. La misión que debes cumplir será derrotar todas las demás civilizaciones o colonizar el espacio y crecer lo máximo posible en ese tiempo. Para ello, será conveniente que vayas reservando gran parte de los impuestos para el desarrollo científico. En este nivel, también se mantiene la semejanza con el original. Irán apareciendo ciertas opciones, que una vez desarrolladas te abren las puertas a nuevos conocimientos. Se ha mejorado el aspecto gráfico de la "Civilopedia", siendo ahora más interactiva y con mejor aspecto gráfico. Además, han introducido inventos que hacen el juego más interesante. Continúan existiendo las diversas posibilidades de comercio, tratados y demás que es conveniente ir descubriendo durante la partida. Existen también las maravillas del mundo, que nos proveerán de habilidades extra muy útiles para obtener ventajas sobre tus rivales.

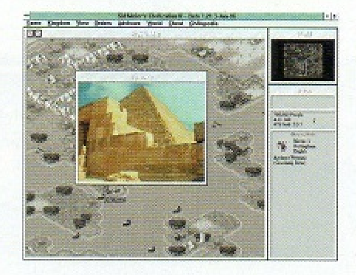


Como habrás podido observar, el juego tiene un desarrollo completamente análogo a su renombrado predecesor. Entonces, cabe preguntarse, ¿dónde está el sentido de esta continuación? Con sólo ojear algunas fotos del juego se responde esta pregunta. En realidad, esta segunda parte se debe comprender más como una versión actualizada y mejorada sobre las anteriores. Quizás pueda pecar un poco de falta de originalidad, pero todos los que hayan podido jugar con la primera parte lo sabrán apreciar. Porque era muy difícil mejorar el programa anterior. Tan sólo el interfaz con el jugador era modificable, actualizable a las nuevas resoluciones y colores. Sin embargo, el contenido del juego, su modo de plantear el desarrollo, su adictividad sin límites eran difícilmente superables, y lo más fácil hubiera sido que hubiera salido perdiendo al cambio.

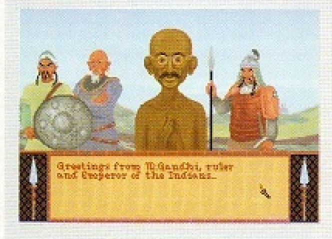
Como ya he comentado anteriormente, las mayores modificaciones se han producido en su aspecto gráfico. El mapa ha pasado a tener un aspecto tridimensional mediante una perspectiva isométrica. Todos los *sprites* han ganado en tamaño, resolución y colorido. Cosa que también ha ocurrido en el terreno y las ciudades. De hecho, este el cambio más grande. Aparecen nuevos tipos de terreno, selvas de gran colorido, desiertos, pantanos, ganadería, etc. Además, los gráficos parten de 640x480 de resolución, llegando hasta los 16.7 millones de colores. A nivel de movimiento nada se puede comentar, pues, como buen programa de estrategia, tus posibles movimientos se ven limitados en cada turno. También es destacable la mayor utilización de la multimedia. El sonido se ha mejorado con respecto a la versión anterior. Esta vez puedes elegir entre



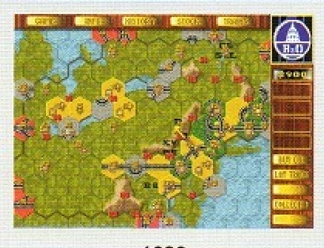




ALTERNATIVAS



CIVILIZATION
Microprose•Descatalogado
El primero, el original, el genial... Civilization de Sid Meier.



1830
Avalon Hill•System 4
Construye tu imperio económico a través del ferrocarril.

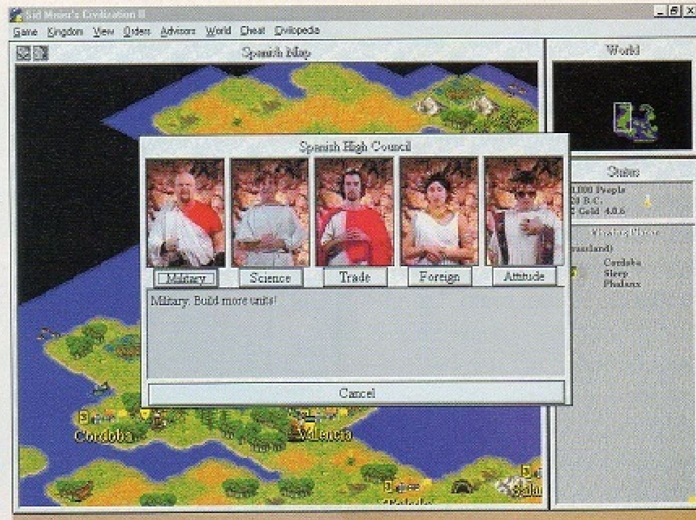


COLONIZATION
Microprose•Proein, S.A.
La versión de los descubridores de Civilization.



MEGA GAME





una lista de melodías que el programa pone a tu disposición. Entre ellas puedes encontrar temas tan conocidos como el Himno a la Alegría, tema central de la inmortal Novena Sinfonía, del genial Ludwig von.

Por lo demás, diversos sonidos te irán indicando el desarrollo de la acción, avisando del cambio de turno o de avances por parte de otras civilizaciones. También se han incluido vídeo y sonido digital. Ahora puedes ver y oír a tus consejeros, ministros o ayudantes, según tu tipo de gobierno. Este vídeo se ha ampliado para los grandes descubrimientos, como las maravillas del mundo, que tienen un montaje en el que se te muestra su aspecto y se comentan las innovaciones de su construcción. El interfaz de usuario se basa en las rutinas y ventanas de Windows 95, siendo bastante intuitivo y cómodo el manejo del mismo, sin entrar en grandes menús con excesivas opciones.

Tanto de manera global como en cada uno de sus distintos niveles, el programa es magnífico. La realización es impecable y atrapa al jugador desde el momento en que comienza el juego. Éste no a perdido ni un ápice de su enorme adictividad, lo cual, unido al nuevo aspecto gráfico, muy mejorado, consigue que llegue a superar a su antecesor, pese a que se pueda considerar como una continuación. Se trata de un juego totalmente recomendable para cualquier usuario. No sólo disfrutarán con él los amantes incondicionales de la estrategia, sino que cualquier usuario despistado que se acerque a él quedará inmediatamente atrapado por el excelente ambiente que se ha logrado en este producto. Sin lugar a dudas, marcará un hito en el mundo del software lúdico, como ya lo hizo en su día la anterior entrega.

A. J. NOVILLO







Fútbol, baloncesto o tenis. ¿Pero es que no estás harto de jugar siempre a lo mismo? Eres un "muermo", tío. ¿Por qué no te atreves con un deporte nuevo? Qué te parece el béisbol.

HARDBALL 5

La simulación deportiva es uno de los géneros más fascinantes del mundo de los juegos. Mes tras mes revisamos el mejor software lúdico que acerca a la pantalla vuestros deportes favoritos. Esta vez le toca a un deporte poco conocido y de escasa aceptación en nuestros país: el béisbol.

Si estás de acuerdo en iniciarte en este deporte, nada mejor que de la mano de Accolade y de su quinta versión del mejor simulador de béisbol que se encuentra disponible hasta el momento. De manera rápida comenzarás a conocer los fundamentos básicos de este deporte. Puedes hacerlo emulando un campeonato de la Major League o disputando encuentros amistosos. Antes conviene darse una vuelta por las opciones de práctica de bateo y lanzamiento. Verás cómo es sencillo. Tras unos pocos minutos de ejercicio estarás dispuesto a probar con un partido de competición.

Las opciones de juego son muy variadas. Es configurable al máximo. Una completa base de datos con todos los equipos y los jugadores de la Major League de béisbol permite seleccionar a los contendientes y elegir tácticas, alineaciones y órdenes de bateo, entre otras opciones. El interfaz no es de lo más cuidado. Comparado con simuladores tipo *NBA Live '96* resulta incluso desagradable. A estas alturas es un error grave incluir dibujos de los jugadores en lugar de fotografías.

Ya en el estadio, el juego se desarrolla en SVGA. Los gráficos y los movimientos son espectaculares. Se basan en digitalizaciones de jugadores reales. A esto se añade un sonido más que correcto. Los lanzamientos, los golpes de bate y la megafonía del estadio están siempre presentes. Tal vez se echa en falta algún comentario de los jugadores o un público que fuese un poco más entusiasta.

Como opción adicional, tienes la posibilidad de disputar encuentros vía módem.

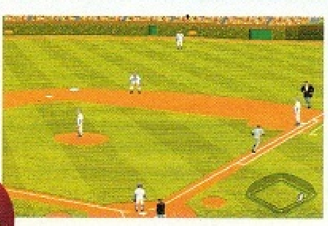
HardBall 5 es una buena opción para los amantes de los simuladores deportivos y para aquellos con ganas de disfrutar con experiencias nuevas. Es una pena el desconocimiento del béisbol en nuestro país, pues relega juegos interesantes a un segundo plano.

Ó. Rodríguez

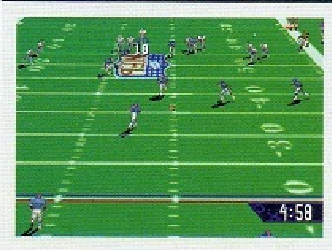




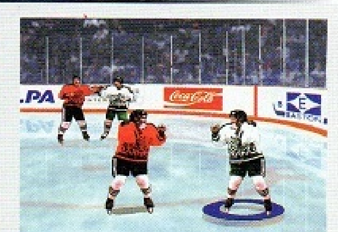




ALTERNATIVAS



NFL QUATERBACK CLUB 96
Acclaim•Arcadia
Otro típico deporte norteamericano que se juega con un melón.



WAYNE GRETZKY NHLPA
Accolade•Electronic Arts
Más deportes del país de las hamburguesas y los *hot-dogs*.

TRACK ATTACK



A un juego de coches súmale una velocidad endemoniada, unos baches y, para rematar, mucha música. Tendrás en tus manos una auténtica bomba a punto de estallar.

Track Attack es uno de esos simuladores de carreras de coches de última generación en los que tienes la posibilidad de ver tu coche desde distintas perspectivas, ya sea desde muy arriba o bien desde un plano subjetivo situado dentro del propio coche. Es muy parecido a la famosa máquina recreativa *Daytona USA*, pero en vez de tratarse de una simple carrera de velocidad, te verás inmerso en una loca carrera en la que más que rodar volarás por la pista debido a los grandes baches con los que te toparás.

Este programa tiene, por lo tanto, una velocidad endiablada y una acción tan trepidante que hará las delicias de todo aficionado a las emociones fuertes. Conseguirá que muchos "novatos" terminen su carrera con el coche un tanto humeante y abollado.

Todos los gráficos del juego son bastante buenos, ya que se han alejado un poco del estilo digitalizado que pretende la mayoría de los nuevos programas de este tipo. Tendrás la impresión de que estás manejando un coche sacado de un cómic o de una película de dibujos animados. Es un efecto bastante gratificante para el jugador, pues, por otro lado, exige menos potencia y el juego puede funcionar de forma más rápida.

¡Y qué decir del sonido, si tiene ni más ni menos que seis temas "ultra cañeros" en formato digital! Logran acrecentar la acción del producto a niveles insospechados. Y, si a eso le añades unos efectos sonoros de lo más efectivos, poco más se le podía pedir a este juego.

Por supuesto, ya que los milagros no parecen existir, y menos en un caso como éste, para utilizar un juego de tan apetitosas características, tendrás que ser el feliz poseedor de un Pentium. Si no lo eres, deberás conformarte con jugar recortando el campo de pantalla o bajando los niveles de calidad al mínimo (aún así, en algunos ordenadores menos potentes, tendrás problemas con la velocidad).

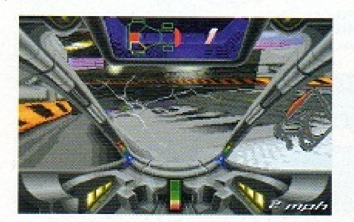
En definitiva, con **Track Attack** tienes un programa tan interesante como divertido, que se merece un par de ataques cardiacos de algún jugador hipertenso.

V. Sánchez





El programa puede funcionar perfectamente tanto en el Sistema Operativo MS-DOS como en el Windows, y requiere, tras un proceso de instalación bastante sencillo, la cifra no muy elevada, para los tiempos que corren, de 30 *megas* de tu disco duro. El juego te ofrece, además, la posibilidad de conectarte con alguien para que puedas disputar las más emocionantes carreras a distancia.



ALTERNATIVAS



NEED FOR SPEED
Electronic Arts•Electronic Arts
Uno de los mejores simuladores de carreras del pasado año.



FATAL RACING
Gremlin•Arcadia
Proezas automovilísticas para amantes de los choques.



A-10 Silent Thunder

Si quieres salvaguardar la paz del mundo, este juego de Sierra On-Line te lo pone muy fácil. No tienes más que ponerte a los mandos de tu flamante A-10 para surcar los cielos en busca de los malos perdidos de la película.



Silent Thunder es un programa desarrollado por Dynamix y comercializado por Sierra On-Line que lleva por subtítulo **A-10 Tank Killer 2**. En efecto, se trata de la segunda parte de un simulador de vuelo que te permitía pilotar el avión conocido como A-10 Thunderbolt II, diseñado especialmente para fulminar los carros blindados. En este episodio el jugador se convierte en Jack Haggart, un aguerrido piloto que ha recibido el encargo de eliminar a tres hombres muy peligrosos en tres diferentes lugares del mundo. En la jungla colombiana perseguirá a un traficante de drogas, en Corea del Norte debe eliminar a un loco que piensa desestabilizar el país y en la zona del Golfo Pérsico debe enfrentarse a un terrorista internacional.

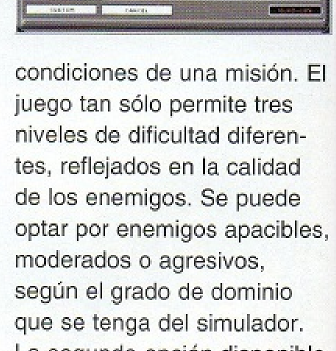
RECOMENDADO

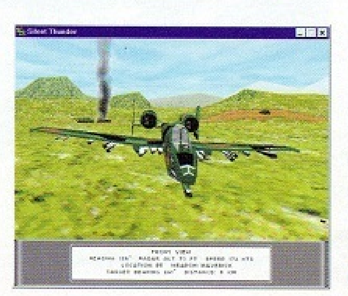
Te encuentras ante un magnífico simulador de vuelo para Windows 95 con muy pocas complicaciones y que se aprende a manejar en poco tiempo. No es necesario hacer una tesis para despegar y aterrizar con el aparato, ni hay que memorizar una larga serie de teclas para poder sacarle el máximo provecho al juego. Las misiones comienzan y terminan en pleno vuelo, ahorrando así al jugador el frecuente trauma que supone estrellarse siempre en el momento de aterrizar, justo después de haber finalizado brillantemente una misión. **Silent Thunder** sigue, por tanto, la filosofía de la compañía Dynamix (simuladores de vuelo sin complicaciones, entretenidos y de gran calidad técnica).

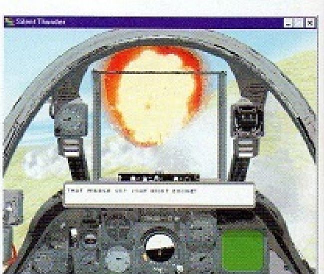




Sin embargo, es tan sencillo que se queda corto en algunos aspectos. Por ejemplo, se puede volar una sola misión o toda una campaña pero, a diferencia de otros simuladores más completos, no permite la creación de campañas o escenarios propios. Las misiones están prefijadas y no destacan precisamente por su alto número. Este detalle limita en gran medida la jugabilidad de **Silent Thunder**. El reto principal consiste en finalizar las tres campañas por separado y posteriormente volver a volar las misiones más complicadas con la intención de mejorar la propia marca personal. Tampoco son muchas las opciones disponibles para modificar las condiciones de una misión. El juego tan sólo permite tres niveles de dificultad diferentes, reflejados en la calidad de los enemigos. Se puede optar por enemigos apacibles, moderados o agresivos, según el grado de dominio que se tenga del simulador. La segunda opción disponible permite seleccionar entre munición finita o infinita, ideal para practicar los ataques. Por último se puede optar por



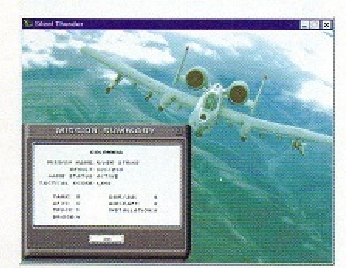


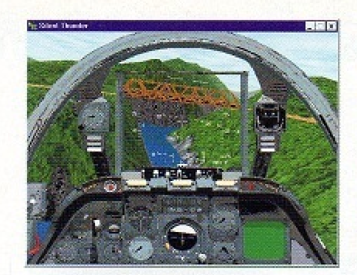


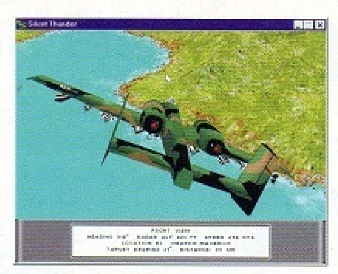
un avión normal o indestructible. No hay opciones para modificar los decorados, ni nada que se le parezca. Sin embargo, sí se pueden elegir las armas de tu potente A-10. El menú principal da acceso a una pantalla de cargamento en la que se ofrece la posibilidad de elegir entre cuatro conjuntos de armas diferentes, cada uno adecuado a un tipo de misión en concreto, o crear un conjunto propio. A la hora de armar el avión es muy importante tener en cuenta cuáles son los objetivos de la misión para que no te quedes sin la munición necesaria.

Si te decides por volar una sola misión, tienes que elegir en primer lugar uno de los tres escenarios de juego citados anteriormente. Más tarde se debe seleccionar una de las ocho misiones existentes en cada escenario, con la posibilidad de modificar las opciones de la misión y el armamento, o pasar a la simulación directamente con las opciones establecidas por defecto.

En **Silent Thunder** se ha utilizado la ya habitual técnica de gráficos vectoriales con texturas para obtener unos resultados de mayor calidad.







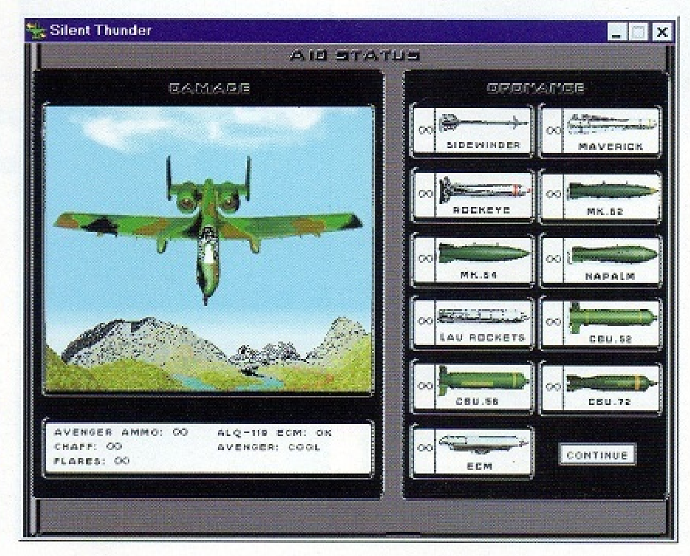


Los gráficos de las unidades militares que aparecen a lo largo del juego, vistos de cerca son demasiado cuadrados, pero es un detalle que pasa totalmente desapercibido cuando se está en pleno vuelo. Sin embargo, los paisajes tienen un alto nivel de detalle que se aprecia sobre todo volando a gran altura y con una vista externa. Esto se debe a la utilización de gráficos SVGA y a la técnica de mapas de texturas, que normalmente provoca una pérdida de calidad cuando los objetos están muy cerca del punto de observación. Además, el jugador dispone de un amplio campo de visión gracias a que el horizonte está situado muy lejos y el perfil del terreno más lejano va apareciendo poco a poco mediante la utilización de una especie de neblina. Esta técnica también se ha utilizado en juegos como *Magic Carpet 2* y *Hi-Octane*. El conjunto final que se ha obtenido en **Silent Thunder**, salta a la vista, es muy convincente. Como es habitual en este tipo de juegos, lo más destacado son las vistas externas, cuya cámara se puede mover libremente alrededor del aparato.

Con respecto al sonido hay bastante poco que decir. Es adecuado, de calidad, pero no tiene nada de especial que no se haya visto en anteriores simuladores de vuelo.

Silent Thunder es un producto que posee una calidad técnica muy alta y que se ejecuta a una velocidad adecuada bajo Windows 95. Por lo demás, como todo en esta vida, tiene sus aspectos positivos y negativos, pero lo cierto es que, salvando los pequeños inconvenientes citados, se trata de un buen juego que posiblemente sólo dejaría insatisfechos a los seguidores de los simuladores de vuelo más enrevesados del mercado.

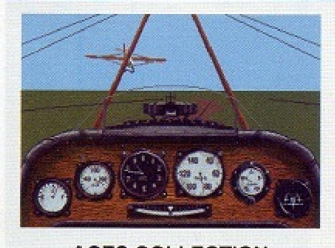
F. DE LA VILLA



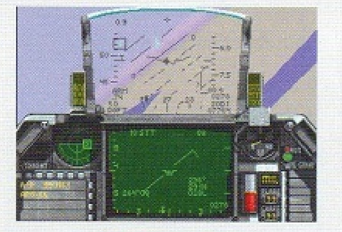




ALTERNATIVAS



ACES COLLECTION
Sierra•Coktel Educative
La colección de los primeros simuladores de Sierra y Dynamix.



FALCON GOLD
Spectrum Holobyte•System 4
Un clásico entre los clásicos en una edición de lujo.



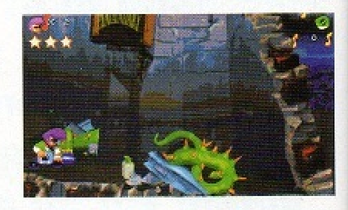
U.S. NAVY FIGHTER
Electronic Arts•Electronic Arts
Uno de los mejores simuladores de la historia en Super VGA.

Otra estupenda muestra de la aportación del mundo de las consolas al PC. Esta vez se trata de un programa inmerso en un movido ambiente musical.



JOHNNY BAZOOKATONE







Dentro de las tendencias actuales del software lúdico hay una importante corriente que incluye vídeo y sonido digital independientemente de que sea adecuado para el desarrollo del programa. Esto ha llevado a una lamentable disminución de la adictividad de los juegos, pese a la inevitable mejora de su aspecto exterior, dejando normalmente al usuario "frío" y distante. De ahí que cada vez que aparece un título que se sale de esta línea, hay que observarlo atentamente, pues puede ser un respiro de aire fresco para el jugador. Últimamente, estos juegos proceden de las plataformas de videoconsolas. Playstation, Super Nintendo y otras, que alimentan a los voraces usuarios del PC.

El juego del que hablamos en esta ocasión es **Johnny Bazookatone**, un arcade de plataformas de gran calidad gráfica y sonora. La idea básica es clara. Debes avanzar lateralmente evitando todos los enemigos que aparezcan mientras recoges el mayor número posible de acordes musicales. También hay bonus que aumentan la potencia de tu arma o estrellas que recuperan la energía del protagonista, un músico detective con un prominente tupé y una guitarra ametralladora.

El aspecto gráfico está cuidado, con *sprites* de gran tamaño y un *scroll* lateral suave y preciso. Cabe destacar también la gran calidad del vídeo de introducción. Realizado mediante técnicas de *render*, representa a los protagonistas en un excelente *video-clip*. La calidad sonora de todo el programa está por encima de la media. Hay que comenzar por la brillante banda sonora que acompaña toda la aventura. Variada, no se hace pesada en ningún momento. Introduce el ritmo de lo que hoy se llama *acid-jazz* con reminiscencias del *rock*. A su vez, cómo no destacar la fantástica canción del *video-clip* de *intro*. Un lujo pocas veces encontrado en programas actuales.

Para finalizar podemos resumir el juego como una atractiva alternativa a los programas más pausados, con el que te adentrarás en una aventura frenética a ritmo de *rock' n' roll*. Cabe destacar quizás como notas negativas la elevada dificultad del juego y el complicado manejo del protagonista, que hará necesario el uso de un *pad*. Quitando estos puntos negros, el resultado es un programa atractivo y entretenido que puede producir muchas horas de diversión.

A. J. Novillo











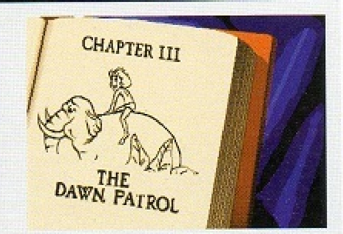
ALTERNATIVAS



JAZZ JACKRABBIT

Epic Megagames•Friendware

El conejito más dicharachero de las plataformas.



JUNGLE BOOK

Virgin•Virgin

Las aventuras de Mogwli en la selva casi virgen.



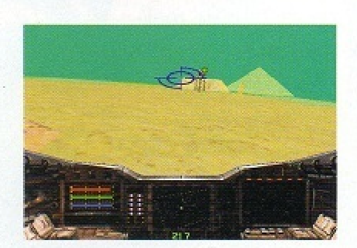


Shockwave Assault

Shockwave Assault es un juego que sorprende desde el principio. Tras instalarlo, hay que seleccionar el modo de vídeo adecuado de entre una larga lista que permite resoluciones de 640x480 y 16 *bits* de color. El juego promete, y una fantástica *intro* con vídeo a pantalla completa te hace intuir que detrás de todo el despliegue de medios se esconde un buen juego. Al llegar al interfaz, verás que es bueno a nivel gráfico pero muy complicado, porque los iconos no tienen nada que ver con su función. Tienes dos posibles misiones: *Operation JumpGate* e *Invasion Earth*.

Menuda desilusión: sólo controlas velocidad, dirección y disparo. Vuelas sobre un terreno monótono (a ras de suelo) y abates otras naves (las de los malos de turno) mediante disparos de láser o misiles.

Tras machacar unas naves (dependiendo de la habilidad y paciencia del piloto), serás destruido tarde o temprano por alguna de las restantes. Después de un rato, te dedicarás a tareas más amenas

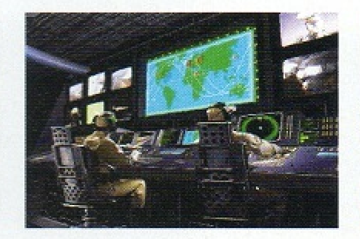


que jugar con un "matamarcianos" casi prehistórico (el "casi" es por el vídeo y el soporte: CD-ROM).

Los buenos programas siempre nacen de buenas ideas y, por mucho vídeo digital a pantalla completa y música en el CD-ROM, se pueden realizar verdaderas chapuzas en lo que a software de entretenimiento se refiere.

Por lo tanto, hay que darle un buen tirón de orejas a este **Shockwave Assault**, dado que juegos del mismo tipo como *Tie Fighter*, que ya hace tiempo que no son novedad, lo dejan descaradamente en ridículo.

W. Lewin







PRESIDENTE

Una vez más te encuentras frente a frente con un nuevo simulador que te demuestra lo que ya sabías: que el fútbol no es un deporte que sirva esencialmente para divertirse, sino que se trata de un negocio en el que debes ser el más rápido y cruel de los empresarios.

Y en este **Championship Manager** te lo demuestran de la mejor de las maneras, presentándote un juego en el que lo único que se han molestado en programar es todo lo que se refiere al negocio del fútbol (desde comprar jugadores hasta contratar los partidos). Así, se han olvidado totalmente de uno de los aspectos que solía cubrir este tipo de juegos: los partidos en sí, que normalmente te mostraban visualmente. En lugar de ello, te endosan un mediocre partido radiado, que además de ser aburrido crispará los nervios de algún poseedor de ordenador sin una imprescindible tarjeta de sonido.



Lo más gracioso es que el juego se anuncia con gráficos Super VGA. Tenerlos los tiene, pero sólo en unas fotos digitalizadas.

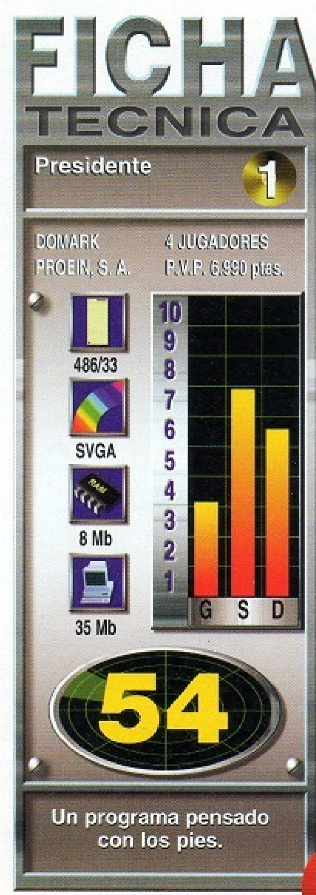
Un programa que no ofrece nada, absolutamente nada, al usuario amante de las simulaciones deportivas.

V. Sánchez



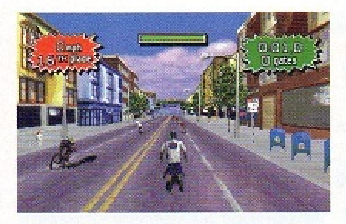






EXTREME GAMES

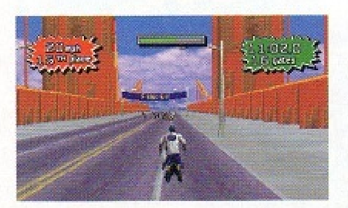
Son jóvenes y tienen derecho a divertirse. Y qué mejor que una loca y extremada carrera en la que todo es válido. Abstenerse los cardíacos.





Extreme Games te propone una de las más frenéticas carreras jamás habidas, de esas en las que todo vale, desde dar un espectacular salto hasta propinarle un severo capón a tu contrincante.

De momento, el programa te parecerá de lo más típico. Sin embargo, si te digo que los vehículos que usarás en el juego pueden ser una *mountain bike*, un monopatín o unos patines, y que prometo que la acción correrá en auténticos raudales, la cosa empieza a prometer.



Tu cometido en el programa se basará en, después de elegir el "vehículo" que desees utilizar en la carrera y de escoger el circuito por el que te apetezca correr, atravesar el mayor número de puertas de todos los colores que veas y, por supuesto, ser el primero en llegar a la meta, caiga quien caiga.

Como detalle curioso, una presentación en vídeo, realizada por una bella señorita, acompañará cada carrera. La dama te hablará del lugar en el que se efectúa el evento (Italia, Sudamérica, San Francisco, etc...). Pues bien, esta presentación ha sido realizada en formato AVI, pero ha sido aumentada a casi pantalla completa, con lo que su calidad es bastante deplorable.

Los gráficos del juego son presentables, con un entorno que pretende la mayor realidad, y que pese a que no la consigue ni remotamente, será del agrado del jugador. Gracias a su aparente sencillez, te permite una mayor rapidez dentro del juego. Una rapidez que se verá incrementada si utilizas el programa con la opción de bajo detalle gráfico. Por medio de ésta, el programa perderá calidad, pero a cambio tendrá una velocidad considerable.

El sonido del juego tiene un gran protagonista, que es, sin lugar a dudas, la música "cañera" que se encuentra incluida en formato digital, una música que dará mucha más emoción al juego que los toscos efectos sonoros que incluye (si no llega a ser por algunas buenas digitalizaciones de voces, lo cierto es que sería un pesado lastre).

La diversión que el programa te ofrece es la misma que te podría mostrar cualquier juego que tuviese estas mismas características. En su género no dice nada nuevo (¡y quién lo dice!), y usa muchas de las fórmulas más manidas, pero si te gusta este tipo de juegos y no te importa repetir esquemas, puedes pasarlo "a lo grande".

V. SÁNCHEZ



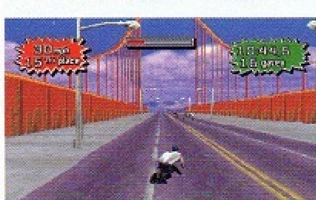


ALTERNATIVAS

MANIC KARTS
Manic Media•Virgin
Unos coches, pequeños y manejables pero muy maniáticos.

KINGPIN
Team 17•Proein, S.A.
Además de patinar, los chicos de la calle matan el tiempo en boleras.





FICHA TECNICA

Extreme Games — 1

SONY IMAGESOFT — 1 JUGADOR
E. ARTS — P.V.P. 7.995 Ptas.

486/33 · VGA · 8 Mb · 3 Mb

G S D

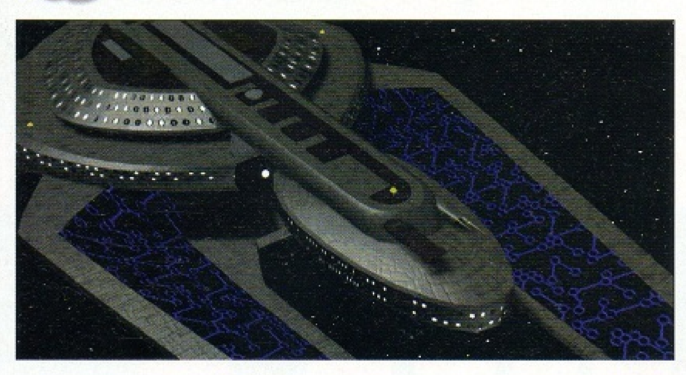
60

Un progama que va sobre ruedas.




POR SÓLO 2.995 PTAS.
A LA VENTA EN QUIOSCOS
FIRE WIND
CONTIENE:
PC
REQUERIMIENTOS:
• PC 486 o superior (procesador mínimo 486DX2 a 66 Mhz).
• 4 Mb de RAM (recomendados 8 Mb)
• Tarjeta gráfica Super VGA compatible VESA.
• Disco duro con 28 Mb de espacio libre (recomendados 80 Mb).
• CD-ROM de simple velocidad (recomendado doble o superior).
• Compatible con Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatibles 100%
ABETO
CON LA GARANTÍA DE:
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

SPACE BUCKS



En un futuro cercano, los hombres descubrirán que no están solos en este sector de la galaxia. Siempre que hay otros seres, éstos consumen. Si consumen, te compran. Y si te compran, ganas dinero.

En el campo de la estrategia, uno de los apartados en que ha habido muchas incursiones es en el comercial. Siempre has podido ver a esas enormes multinacionales moviendo dinero a espuertas, y más de una vez te habrás creído capaz de llevar uno de estas mastodónticas máquinas de hacer dinero. Esta es la idea sobre la cual se ha creado este nuevo proyecto de Sierra, con el aliciente de que aquí la empresa no es internacional, sino interplanetaria, gracias al descubrimiento de otras razas en esta parte de la galaxia y a la posibilidad de viajar mas rápido que la luz.

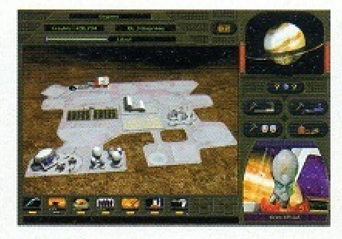
Cinco razas se reparten los sistemas planetarios, entre ellas la humana. Cada planeta puede albergar un puerto espacial, a través del cual se realiza el comercio con otros sistemas. Para elegir los planetas en que realizar tu trabajo, debes tener en cuenta los materiales que producen y los que consumen, para que la nave que los une gane el mayor dinero posible por viaje.

Empiezas con un planeta y debes mandar a tus políticos para establecer relaciones comercial con otros mundos. Éstos no son gratuitos: pagas por el derecho de aterrizar, y a veces no sólo en dinero; tendrás que servirles un tipo de mercancía o construir un complejo del que estén necesitados.

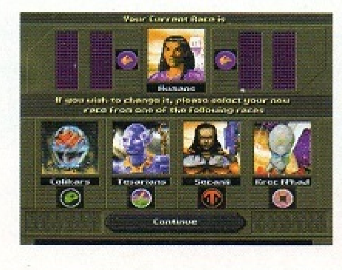
Debido a la competencia feroz entre las cuatro empresas que manejan el cotarro, cuentas con las armas necesarias para atacarlas. Existe un mercado de valores, a través del cual puedes realizar inversiones en las otras empresas, con el objetivo de acabar adquiriéndolas. Si este método no es suficientemente persuasivo, cruza el umbral de la ley y manda terroristas a por las naves enemigas, contrata piratas o inicia una serie de revueltas en planetas del contrario.

El juego funciona dentro del entorno Windows, en cualquiera de sus versiones, por lo que todo el tiempo vas a estar moviéndote a través de ventanas. Los gráficos, realizados en alta resolución, son de muy buena calidad, y sobre todo de una gran variedad. No sólo en el diseño de las cinco razas que pueblan el sector, sino a la hora de representar los planetas, y sobre todo en los menús, los gráficos suelen ser autoexplicativos. Si a pesar de ello en algún momento dudas de la función de un icono, en la parte inferior de la pantalla se te muestra la función del mismo. Para una explicación más detallada cuentas con una completa ayuda en línea, incluido un tutorial para que entres rápidamente a controlar la galaxia. La música que acompaña no molesta en absoluto. Tienes la posibilidad de cambiar el tipo de canciones, así como anularlas. Los efectos sonoros son de calidad, pero con muy poca presencia a lo largo de la partida.

A. VEGAS

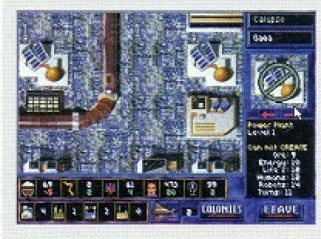




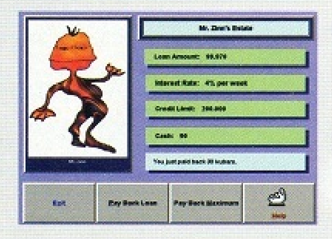




ALTERNATIVAS



ALIEN LEGACY
Sierra•Coktel Educative
Anterior juego de Sierra basado en la estrategia espacial.



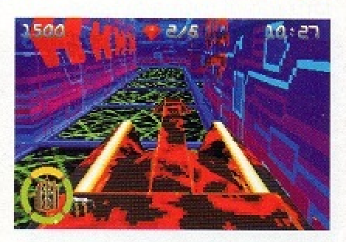
GAZILLONAIRE
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Un claro ejemplo de cómo no debe hacerse un juego de este tipo.





ASSAULT RIGS





Siguiendo la fuerte y segura tendencia actual de realizar conversiones de programas que han logrado cosechar un difícil éxito en el mundo de las consolas, nos llega un nuevo juego procedente de la plataforma Playstation.

La sinopsis del juego es sencilla. Te pones a los mandos de un tanque en múltiples mundos virtuales. Tu objetivo es recoger las gemas que se encuentran repartidas en cada nivel y encontrar la salida que lleve al siguiente mundo. Los gráficos, similares a la película *Tron*, están formados por superficies geométricas poliédricas.

Destaca la calidad de la música "bakalao", aunque es poco variada. El nivel gráfico, por su parte, es correcto, sin llegar a ser destacado y sin alcanzar la calidad de la versión original de Playstation. La resolución es algo pobre y desaprovecha la cada vez mayor calidad de las tarjetas gráficas de los PCs.

Hay gran variedad de niveles, pese a que los gráficos de todos ellos son excesivamente similares: los mundos están realizados con las mismas figuras, texturas y colores. El movimiento es suave y permite un correcto dominio del tanque. Además, puedes observar la acción desde cuatro cámaras diferentes. El punto de vista puede variar desde uno tipo *Doom* a otros en los que ves tu vehículo desde el exterior.

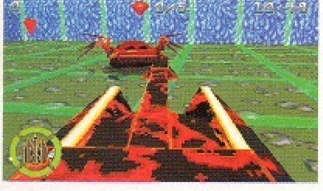
La verdadera guinda de este juego se encuentra en la posibilidad de que jueguen hasta ocho jugadores en red. En esta situación existen dos modos de juego: bien sea recoger el máximo número de gemas y terminar el nivel, o bien en modo de batalla en la que debes eliminar a todos los enemigos. La posibilidad de juego en red da una nueva dimensión de adictividad dentro del programa, que supera alguna de sus deficiencias técnicas.

En conjunto, una conversión más que demuestra la ausencia de ideas dentro del mundo del software de entretenimiento para PC. El programa agradará especialmente a todos aquellos que tengan la posibilidad de jugarlo en red, aunque tampoco disgustará al resto de usuarios, pues posee una adictividad suficiente basada en su sencillo manejo y su dificultad y variedad progresiva.

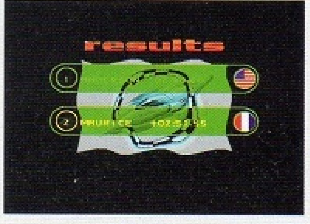
A. J. NOVILLO







ALTERNATIVAS



CYBERSPEED
Mindscape•Proein, S.A.
Más carreras poligonales en entorno Windows 95.

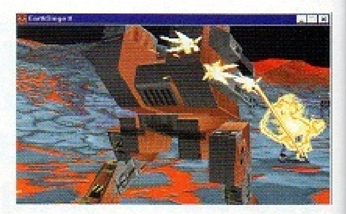


VIRTUAL KARTS
Microprose•Proein, S.A.
Un ambiente parecido, pero en modo Super VGA.

EarthSiege 2

Una vez más, la Tierra, nuestra querida y putrefacta Tierra, se encuentra en serio peligro. Varios miles de poderosos robots creados por el hombre se han rebelado y todo lo que desean es arrasar hasta el más escondido rincón del planeta.







EarthSiege 2, como bien se puede deducir de su nombre, es la continuación de un juego de similar argumento y desarrollo lanzado al mercado hace algún tiempo. Los Cybrids, robots superinteligentes creados por el hombre, llevan 20 años realizando guerra de guerrillas para conquistar la Tierra. En vista de su fracaso han decidido reagruparse en la Luna y preparar un último ataque, el más devastador de todos. Los científicos e ingenieros humanos han trabajado noche y día para diseñar nuevos robots defensivos capaces de repeler este ataque. Tu misión es introducirte en uno de estos nuevos ingenios mecánicos y descargar tu artillería en todos los robots enemigos que van llegando a la Tierra. Por fortuna no estás solo, y dispones de un completo escuadrón de soporte que será fundamental para lograr tus objetivos. Si todo va bien, los humanos podrán realizar un ataque total a la base de los Cybrids y acabar de una vez por todas con esta permanente amenaza contra la humanidad.

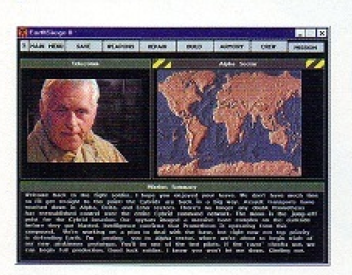
RECOMENDADO

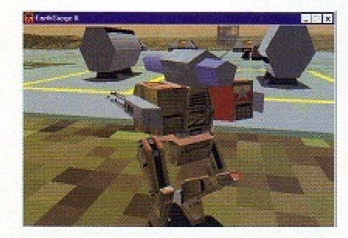
Hasta aquí no hay nada del otro mundo. Sin embargo, nada más comenzar la ejecución del juego se aprecia la calidad de este nuevo título que nos ofrece Sierra On-Line. El vídeo de introducción es corto, pero está muy bien realizado, y anticipa lo que viene a continuación. Todo el programa se desarrollará en primera persona, bien desde el interior de la cabina de nuestro *mega-robot* o bien desde el interior de una unidad aérea de combate. El manejo del robot no resulta nada fácil al principio, teniendo en cuenta que se manejan por un lado las patas y por otro la cabina. Es decir, por un lado realizaremos los movimientos lógicos por el terreno hacia la izquierda, derecha, adelante y atrás, y por otro manejaremos los giros y la inclinación de la cabina para poder apuntar con precisión a nuestros enemigos. Sin embargo, no hay por qué preocuparse. Existe un modo automático de seguimiento de objetivo, un detalle que ahorra mucho trabajo en pleno campo de batalla. Como no podía ser de otra forma, tenemos a nuestra disposición una serie de herramientas que nos ayudarán a orientarnos y a llevar a buen puerto nuestra misión.

Nuestros robots están equipados con varios tipos de rádar para detectar a nuestros enemigos, un mapa del terreno y un intercomunicador que nos permite dar órdenes a los compañeros. De esta forma se puede planear una buena estrategia de ataque sobre el terreno y evitar más de un disgusto muy desagradable. Además, se dispone de las típicas pantallas tan características de otras simulaciones como información sobre daños, objetivos, cámaras y otros. **EarthSiege 2** está planteado como una auténtica simulación militar de tanques o de vuelo. Al comenzar cada misión nos asignan un objetivo que cumplir y queda de nuestra cuenta el elegir el escuadrón más adecuado, las armas idóneas y la estrategia. Estos detalles hacen que el juego tome forma y sea mucho más interesante. Además, podemos



mejorar nuestra situación con los restos de las unidades enemigas destruidas en cada misión, que se utilizan para construir robots más avanzados con los que enfrentarnos a los Cybrids. La mayor parte de las veces interesa más inhabilitar una unidad enemiga que destruirla, de modo que se pueda aprovechar todo el armamento y las partes más valiosas del robot. Esto se consigue con una buena puntería, disparando a las patas del Cybrid para que caiga y no pueda moverse. A medida que vayamos creando robots más avanzados, podremos incluirlos en las misiones más arriesgadas y garantizar nuestro éxito.

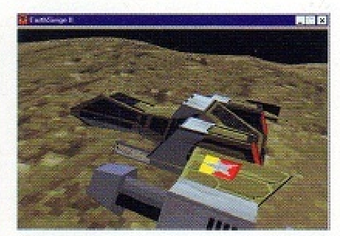






Como se puede apreciar en las imágenes, **EarthSiege 2** tiene una calidad gráfica excelente. Tanto los terrenos como los elementos del decorado y los robots han sido muy cuidados y dan al juego un aspecto muy bueno. A pesar de la calidad de sus gráficos, resulta bastante rápido, sobre todo si se dispone de una buena tarjeta de vídeo. Pero si hay algo que destaca especialmente de este juego para Windows 95 es la gran calidad de las animaciones. Las explosiones están muy bien realizadas, viéndose con claridad los pedazos envueltos en llamas de los robots que hacemos saltar por los aires. Si a esto le unimos la calidad de los movimientos y la espectacularidad de las vistas exteriores, obtenemos un juego gráficamente impecable.

El sonido de **EarthSiege 2** también es muy bueno. Si bien es cierto que la música no consigue llamar demasiado la atención, los sonidos digitales sí que lo hacen. Los programadores se han esmerado mucho en conseguir una buena ambientación y han cuidado mucho los efectos de sonido, especialmente los pertenecientes a las espectaculares explosiones.











Así, continuamente se están oyendo sonidos, desde los pasos huecos y metálicos de nuestro robot hasta las voces de nuestros compañeros de escuadrilla.

Si te decides por hacerte con este juego, quizá te lleves una idea equivocada de él al principio. Parece uno de esos simples programas bonitos de los que te cansas pronto, pero te aseguro que no es así. **EarthSiege 2** es un juego más que recomendable que engancha después de unas pocas partidas. Si te gustan los buenos programas de corte futurista rebosantes de acción, no lo dudes, es tu juego.

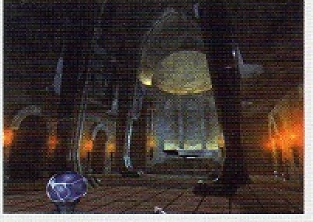

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



EARTHSIEGE
Sierra/Dynamix•Coktel Educative
Primer juego de la saga *Metaltach*, que logró un gran éxito.



MECHWARRIOR 2
Activision•Proein, S.A.
El mejor de los juegos de robots, que pronto tendrá versión Win 95.



BATTLEDROME
Sierra/Dynamix•Coktel Educative
La versión de *Earthsiege* para jugar en red contra los amigos.

LION

De todos es conocido que la selva tiene un rey, y que éste es el león. Pero a este rey las cosas no le son demasiado fáciles, y aquí llega este original programa gracias al cual puedes comprobarlo.

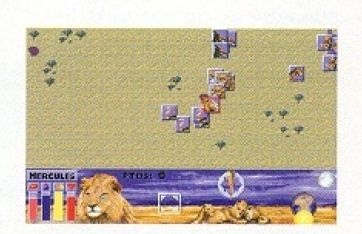


El mayor problema con que hoy día se enfrentan los programadores es la falta de originalidad. En un tiempo en que ya has tenido la oportunidad de meterte en la piel de todo tipo de oficios, es raro encontrar una ocupación que no haya sido tratada. Pero aún quedan muchos animales por traer a los PCs, como el atractivo león.

En él se han fijado los chicos de Sanctuary Woods para inaugurar sus *Predator series*. Cualquiera habrá visto reportajes sobre la vida de los leones, pero nadie ha llegado a saber de cerca qué es lo que sienten estos bellos animales.

En **Lion** te metes en su melena y comprendes lo que significa la vida en la selva: buscas tu propia comida, te guardas de los cazadores furtivos e intentas preservar la especie, apareándote con individuos del sexo opuesto.

El juego se divide en dos apartados principales. Por un lado lo que es propiamente el juego, en el que debes cumplir unas misiones que te encomiendan, y por otro tienes una pequeña enciclopedia sobre la vida de estos señores de la selva. No es exhaustiva, pero cubre casi cualquier aspecto de la vida de estos seres. Los medios en que se basan para proporcionarte estos datos son principalmente fotografías estáticas, que si bien son de una gran belleza y plasticidad, se echa de menos que se presenten en millones de colores y no sólo en alta resolución, dado que hoy día la gran mayoría de ordenadores soportan este modo. También se te presentan algunas filmaciones sobre el Serengueti, aunque son cuadros de pequeño tamaño y no demasiada definición.









El apartado lúdico está realizado en baja resolución, para así aumentar la velocidad del juego. Casi toda la pantalla está ocupada por la zona de juego; en la parte inferior se te informa del estado de salud, hambre, sed y resistencia al cansancio. Como buen león, tienes los sentidos bastante desarrollados, con lo que puedes hacer uso de la vista, olfato y oído para localizar las presas o a los otros componentes de la manada. El nivel gráfico cumple perfectamente su cometido, siendo de gran calidad, sin llegar a entrar en digitalizaciones de la realidad. Son de destacar ciertos detalles, como el paso del día a la noche, o los chaparrones que te pueden caer encima, acompañados de rayos y truenos, con efectos perfectamente logrados.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS

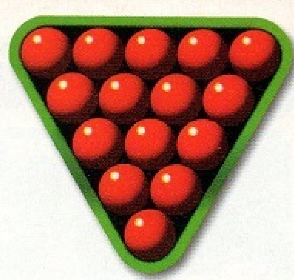


WOLF
Sanctuary Woods•Erbe
Anterior juego de la casa, basado en la vida de los *lupus*.



WORMS
Ocean/Team 17•Arcadia
Un juego de bichitos para los gusanos de la guerra.

VIRTUAL SNOOKER



Como continuación del brillante *Virtual Pool*, Interplay te introduce ahora en el mundo de otra modalidad de billar: el llamado *Snooker*.

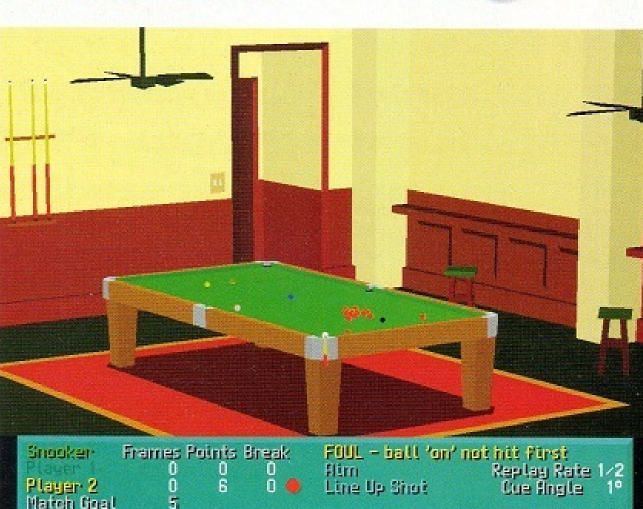
Hace ya algún tiempo, la casa programadora Interplay nos sorprendió a todos con un programa de simulación de billar americano o *pool* de una calidad y realismo hasta ese momento sólo imaginados. Basándose en ese éxito, los muchachos de Interplay traen un nuevo programa que aprovecha el desarrollo tecnológico alcanzado en la anterior entrega. En este caso, el deporte simulado es otra variedad de billar, de escasa aceptación y distribución en nuestro país: el *snooker*. Sin embargo, dicha modalidad tiene un importante seguimiento por la sociedad anglosajona: de ahí la razón de ser de este programa.

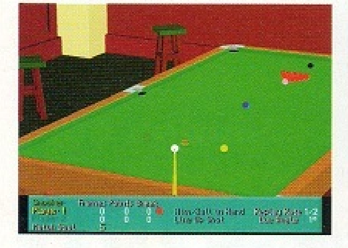
Observando más técnicamente el producto, nos encontramos con la presencia de vídeo y voz digital como grandes diferencias con su predecesor. El programa viene avalado por Steve Davis, seis veces campeón mundial y una de las grandes figuras del *snooker*. Este personaje te irá introduciendo en el mundo de este deporte a través de una serie de lecciones incluidas en el programa. A través del vídeo y sus sabias explicaciones podrás, o al menos intentarás, dominar el mundo del billar. Estas lecciones van desde lo más básico, como modos de golpeo de las bolas, a complicadas estrategias de juego. Todas las explicaciones están en un inglés impecable, aunque no parece probable que se editen dobladas.

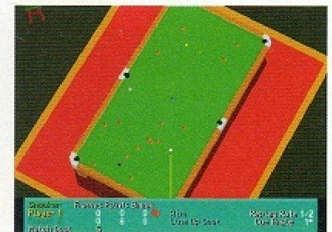
Si te adentras en la parte más jugosa del programa, el simulador, te darás cuenta de que el entorno de menús y el propio juego son los mismos, sin el más mínimo cambio, que los de *Virtual Pool*. Tan sólo se ha mejorado algo el detalle que rodea la mesa y, evidentemente, se han modificado las bolas y las normas de juego. En el apartado sonoro han introducido melodías más brillantes, que de todas formas no tienen demasiada cabida en esta clase de producto. Incluye también la posibilidad, cada vez más habitual en todo tipo de juegos, de jugar vía módem con otro usuario.

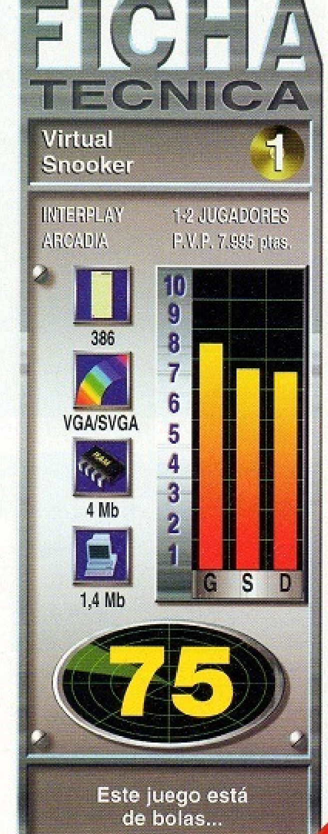
En resumen, te encuentras ante un producto de calidad similar a su antecesor, que no introduce ninguna opción nueva o destacada para considerarlo original. Simplemente llenará a aquellos que no hayan tenido la oportunidad de disfrutar de *Virtual Pool*, o que sean aficionados al *snooker*, cosa que en este país es bastante poco habitual. Los que se encuentren entre estos dos grupos disfrutarán plenamente del elevado realismo de la simulación. Para el resto del mundo será simplemente un *Virtual Pool* con la cara lavada.

A. J. Novillo

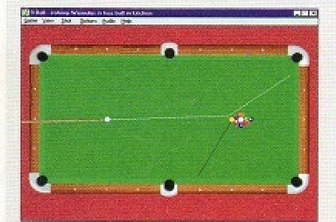








ALTERNATIVAS



POOL CHAMPION
Mindscape•Proein, S.A.
Otra modalidad de billar, en entorno Windows 95.



CASINO DE LUXE
Sierra•Coktel Educative
Otros juegos de salón, pero un poco más caros...

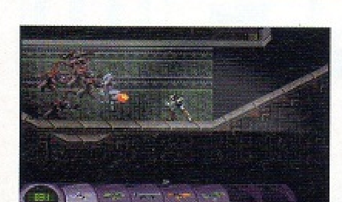
ABUSE

Año 2009. Te han encerrado injustamente en una cárcel donde realizan experimentos genéticos con humanos. Estalla un motín de seres mutantes encabezado por "Abuse".

Abuse, la secuencia de genes que controlan la violencia en el hombre, se les ha ido de las manos, convirtiéndose en una plaga con terribles efectos secundarios que ha infectado a todos los presos y personal de la cárcel. Afortunadamente, tú eres la única persona que ha desarrollado defensas contra la plaga y estás en disposición de evitar una tragedia.

Debes destruir a todo mutante que se ponga en medio con el fin de evitar en primer lugar que el agua que pasa por la prisión se contamine.





Posteriormente, tendrás que hacerte con el control de la cárcel llegando al centro de control que se encuentra en el nivel más profundo. Para ello tienes a tu disposición siete armas. Un simple láser, un lanzagranadas, un lanzacohetes, un lanzador de *napalm*, un rifle de energía, uno de esferas *nova* extremadamente letal y un sable de la muerte.

El juego es sencillo: sólo debes matar. Tienes toda la pantalla disponible para la acción excepto una barra de estado inferior en la que se muestra la vida que te queda, las armas disponibles y la munición. No hay llaves ni objetos especiales, excepto las armas, la munición y la vida. La única complejidad añadida son los teletrasportadores que te introducen en subniveles. A veces éstos son numerosos o están anidados, lo que te puede despistar.

El control del personaje se hace con ratón y teclado. Con el teclado te mueves por los niveles y seleccionas el arma; el ratón dirige un punto de mira y las habilidades especiales.

La instalación desde CD es en modo texto y muy sencilla. Indicas el destino y el programa copia y configura el hardware de sonido. La pantalla de configuración aparece la primera vez que arranques el juego y te ofrece la posibilidad de autodetectar tu tarjeta de audio y el dispositivo MIDI, o bien un menú de selección que no se sale de lo estándar: familia Sound Blaster y dispositivos MIDI MPU o Roland.



Ya en el juego, el sonido no sobresale por su calidad. No tenemos una melodía de fondo que suavice la estridencia de los disparos y explosiones, pero cuando aparece es como un ruido metálico entrecortado. Otro aspecto que destaca bastante es que se ha incluido un editor que te permite modificar los diferentes niveles del programa.

E. ARIAS

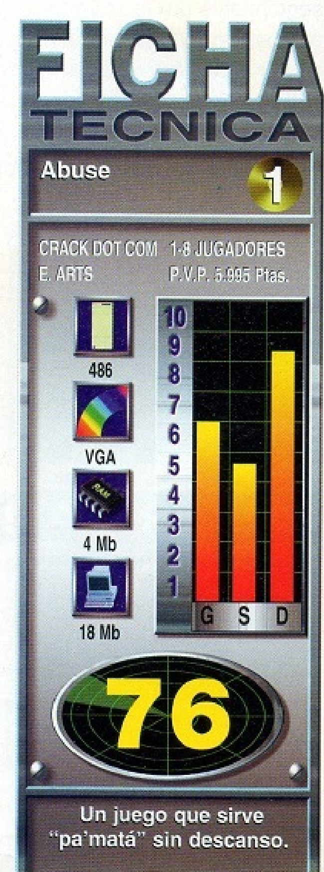
ALTERNATIVAS



BATMAN FOREVER
Acclaim•Arcadia
Un claro ejemplo de que Batman no sabe volar...



PITFALL
Activision•Proein, S.A.
Un juego de plataformas donde manejas el látigo a lo Indy.

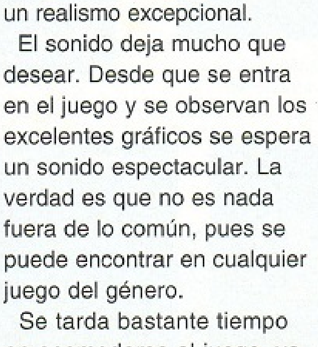


ABSOLUTE ZERO

Los hombres creen que el Universo es un lugar acogedor y digno de ser colonizado: un grupo de furiosos alienígenas se encargará de demostrarles lo contrario.

Corre el año 2374. La primera luna colonizada de Júpiter es llamada Europa. En ella existen tres ciudades: Orion, Aegis y la Ciudad de Europa. Esta luna surte con el hielo de sus entrañas a la flota interestelar, usando el hielo para la fusión y funcionamiento de los motores de sus naves. Más de doscientas mil personas habitan en ella, viviendo de la industria minera. En el transcurso de una perforación, la base de operaciones descubre un espacio abierto infectado de una raza alienígena aletargada durante años. Los alienígenas despiertan de su sueño y reaccionan violentamente, asesinando a los mineros de la planta y utilizando sus máquinas como armas mortales: barren gran parte de la colonia. Se produce la primera guerra interestelar entre alienígenas y humanos. Desde la colonización, los humanos no habían participado en ninguna, y ahora tienen que convertir sus herramientas de trabajo en perfectas y sofisticadas máquinas de guerra.

Debes defender las posiciones colonizadas, efectuar campañas ofensivas y misiones de reconocimiento y rescate. Cuentas con siete tipos de naves, armadas con los más diversos sistemas de armas.



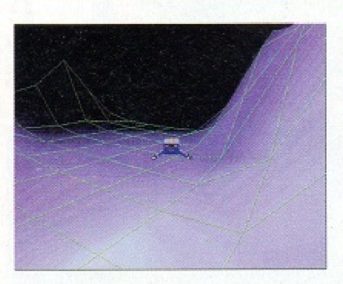
Abróchate el cinturón, mantén la sangre fría y a por todas, porque no hay sitio para los perdedores.

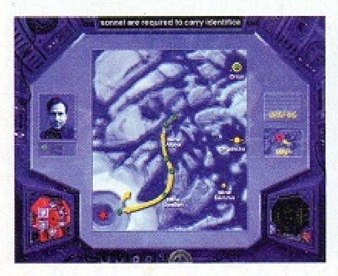
Realizados con Silicon Graphics, los gráficos son bastante buenos, gracias a su nitidez y detalle. Añaden mucho realismo al juego y lo convierten en uno de los mejores programas intergalácticos del mercado actual. Representan un nuevo punto de vista respecto a los tradicionales juegos de "marcianitos" porque incorporan gráficos en tres dimensiones con una calidad y un realismo excepcional.

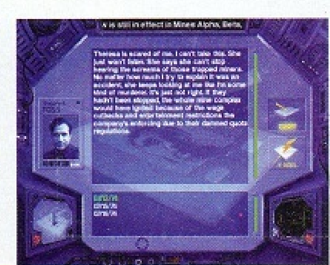
El sonido deja mucho que desear. Desde que se entra en el juego y se observan los excelentes gráficos se espera un sonido espectacular. La verdad es que no es nada fuera de lo común, pues se puede encontrar en cualquier juego del género.

Se tarda bastante tiempo en acomodarse al juego, ya que al principio no se sabe muy bien qué hay que hacer ni cómo hacerlo, y eso puede parecer un poco frustrante. Pero a la vez que uno se va introduciendo más en el programa no puede dejarlo con facilidad: la acción se vuelve trepidante. Una emoción y unas ganas de descubrir los secretos ocultos del juego animan a seguir luchando y navegando por la infinidad del espacio.

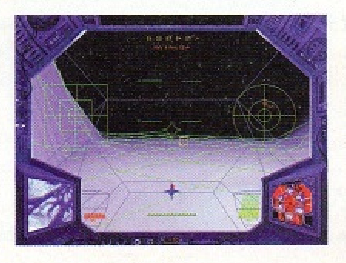
T. SANTAMARÍA









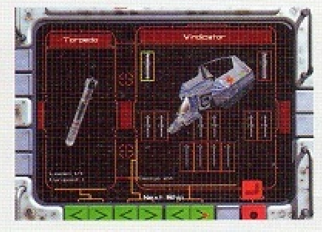




ALTERNATIVAS

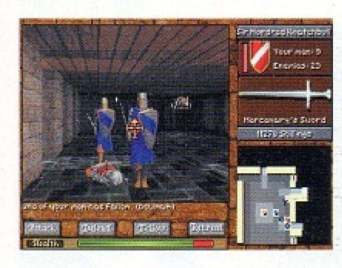


RENEGADE
SSI/Mindscape•Proein, S.A.
Otro juego Super VGA del que pronto aparecerá otra entrega.

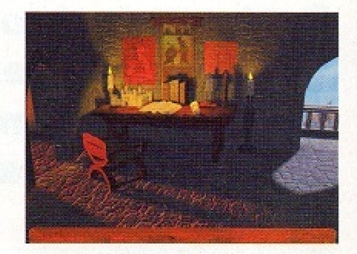


WING COMMANDER IV
Otigin•Electronic Arts
El rey de los simuladores espaciales en su última versión.

CONQUEROR A.D. 1086

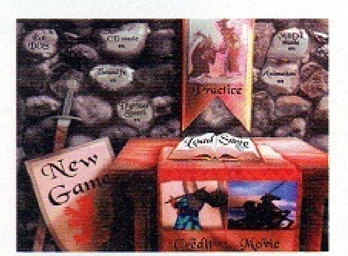


Vuelve ese sentido del honor propio de nuestros ancestros, los caballeros medievales, en un programa estratégico de la americana Sierra On-Line.

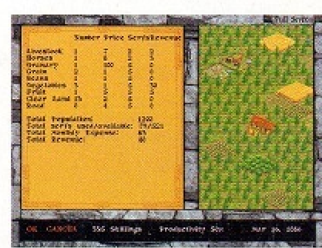


La posibilidad de vivir épicas batallas, rescatar hermosas princesas o derrotar a humeantes dragones pervive por siempre en el subconsciente de casi todos los seres humanos. Viajar en el tiempo en busca de tan magnas aventuras es algo que sólo podías hacer con la imaginación hasta hace bien poco. Sin embargo, gracias a los avezados programadores de Software Sorcery (para Sierra On-Line), ahora tienes a tu alcance todo un mundo de fantasía y honor para convertirte en un aguerrido caballero. Tal es tu objetivo en este nuevo acercamiento de tan prestigiosa compañía al mundo de la estrategia. Debes tomar el papel de caballero y, como tal, saquear castillos, defender a tu rey, competir en justas por el amor de bellas princesas y muchas otras actividades que irás descubriendo a lo largo del programa.

El método de juego utilizado para implementar la sinopsis anterior se basa en un desarrollo central tipo estrategia, en la línea de títulos anteriores como *Iron Lord*. Debes



dirigir los ejércitos que reclutes de un modo estratégico, escoger las más productivas plantaciones para tus territorios, a la vez que dirigir con mano dura a tus lacayos. Existe también una parte semi-aventura, en la que tienes que comunicarte con otros caballeros y con el pueblo raso para buscar información útil a tu causa. Finalmente, el juego se completa con



secuencias arcade, que pueden ser entrenadas con anterioridad. En este grupo encontrarás las justas, el combate cuerpo a cuerpo en las melés, y un curioso subjuego arcade que podríamos considerar clónico de *Doom*. Debes saquear castillos. Para ello, dirigirás al caballero en modo de primera persona, recorriendo los diversos pasadizos de los que consta el castillo y matando a todos los enemigos que encuentres a tu paso.



Estas aventuras se han llevado al ordenador sobre unos cuidados gráficos en modo SuperVGA. La calidad de los gráficos estáticos es muy notable, pero disminuye cuando entras en los apartados de combate corporal o saqueo. Son bastante destacables las animaciones, tanto iniciales como intermedias, que adornan el desarrollo de la acción.

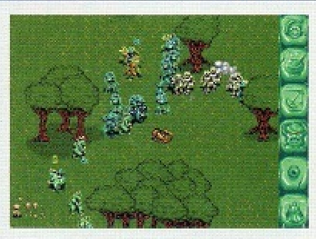
El sonido ha sido bastante trabajado, con voces digitalizadas en inglés, francés y alemán. Desgraciadamente, no se acordaron de nosotros, los españolitos de a pie.

Como resumen, se trata de un programa bastante completo a todos los niveles, tanto técnicos como de diversión. Tiene un poco de todo: acción, estrategia, gráficos de calidad y buen sonido. Quizá precisamente ahí esté la mayor pega. Es más o menos bueno en todo pero no destaca especialmente en ningún punto, por lo que puede pasar desapercibido. Pese a ello, es recomendable para románticos amantes de la capa y espada.

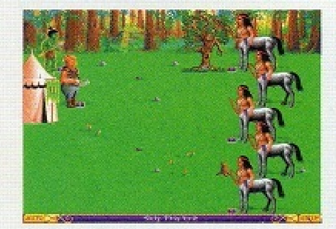
A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



DOMINUS
U.S. Gold•Proein, S.A.
Estrategia militar: dominarás un ejército de monstruos.



HEROES OF MIGHT & MAGIC
New World Computing•Proein, S.A.
Uno de los mejores de este género, basado en una saga de rol.



Estás en la época de las civilizaciones avanzadas, de los monumentos solemnes y gigantescos, de los ejércitos innumerables, de las eternas películas de la Metro. Se trata de la época de Civilization.

ADVANCED CIVILIZATION

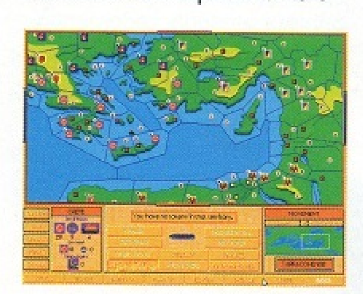
Aquellos que tengan un poco de memoria recordarán un gran juego de simulación llamado *Civilization*, un programa en el que encarnabas el papel de una imponente civilización. Pues bien, ahora, mientras estamos a la espera de la aparición de su segunda parte, también ve la luz una revisión de aquel maravilloso programa.

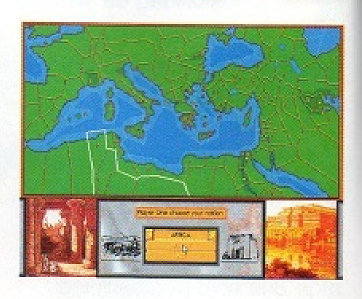
Los cambios que se han realizado desde aquella primera parte no se hacen notar demasiado en esta versión supuestamente avanzada, si bien tiene mejor sonido y unas melodías que amenizarán con ritmos egipcios tus épicas partidas.

También ha mejorado en alto grado el aspecto gráfico, pues han incluido alguna secuencia que otra y gráficos SVGA que rodearán visualmente tus gloriosas batallas en lucha por la civilización de las civilizaciones.

Tu cometido en el juego es conquistar los territorios de las demás civilizaciones. Para ello debes ir avanzando por el mapa, arrasando los ejércitos que te encuentres de por medio. Aquí sólo puede quedar uno, y ése debes ser tú.

En el programa aparecen factores como la creación de barcos que te servirán para trasladar tus tropas por vía marítima más rápidamente o los bienes que tu imperio posea. De esta manera, podrás comprobar cuál de los ocho imperios con los que te encuentras en el juego es el más poderoso.





La instalación del programa, que funciona bajo entorno MS-DOS, ocupa como mínimo poco más de cuatro *megas*, a los que seguro puedes hacer un rincón en tu disco duro. Por lo demás, la instalación completa tan sólo te exigirá la cifra de veinte *megas*, y el cambio se hará notar en el resultado final del juego.

De modo que si eres un mitómano, un fanático de este tipo de simuladores, o simplemente te apetece tomar las riendas de un imperio para ti sólo, te recomiendo que juegues a esta versión avanzada del famoso *Civilization*, ya sea solo o con siete amigos más.

V. SÁNCHEZ



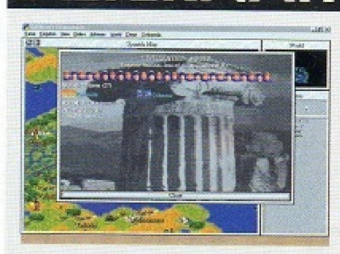




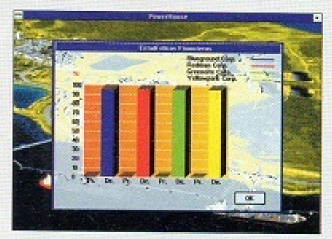




ALTERNATIVAS



CIVILIZATION II
Microprose•Proein, S.A.
La gran muestra de estrategia económico-cultural.



POWERHOUSE
Impressions•Proein, S.A.
Estrategia con unos imperios mucho más modernos.

POOL CHAMPION

El deporte de salón por excelencia va a invadir nuestro Windows 95 con este programa que no tiene nada nuevo que decirnos sobre un tema del que ya se ha dicho todo y todo ha sido repetido.



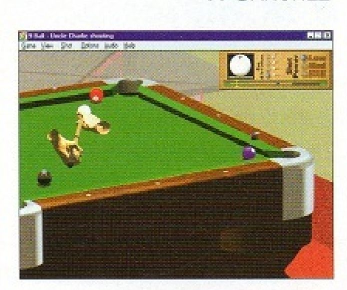
Gráficamente, el juego deja bastante que desear: pese a que aparecerán un par de animaciones "renderizadas" en el transcurso de nuestras partidas, éstas se basan en movimientos cíclicos de un personaje que sólo logrará sacarnos alguna risa de pura lástima.

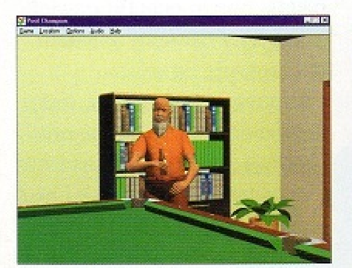
El sonido es un punto de escaso interés en el juego, ya que ni molesta mucho ni se nota su presencia, todo un alarde de inutilidad.

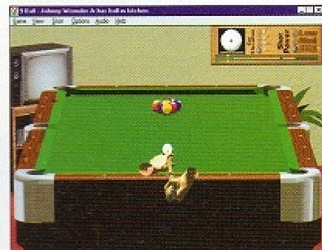
En cuanto a la jugabilidad del programa, es bastante fácil de manejar, pero es algo lento de respuesta, y exaspera un poquito cuando llevas un buen rato jugando y no has hecho nada productivo.

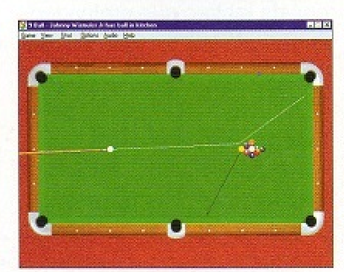
En definitiva, si eres una de esas personas que llenan sus discos duros de programas que luego no utilizan nunca (gracias a Dios), podrás instalar este producto, ya que no estorba demasiado y queda muy bien en el menú de inicio del "nuevo" sistema operativo de nuestro amigo Bill Gates.

V. Sánchez











TEMPEST 2000

El concepto del juego es muy sencillo. Mueves tu nave por una superficie generada sobre la que aparecerán diferentes enemigos. Según los elimines dejarán *Power-Ups* que te permitirán obtener más puntos o nuevas armas que faciliten tu ardua labor.

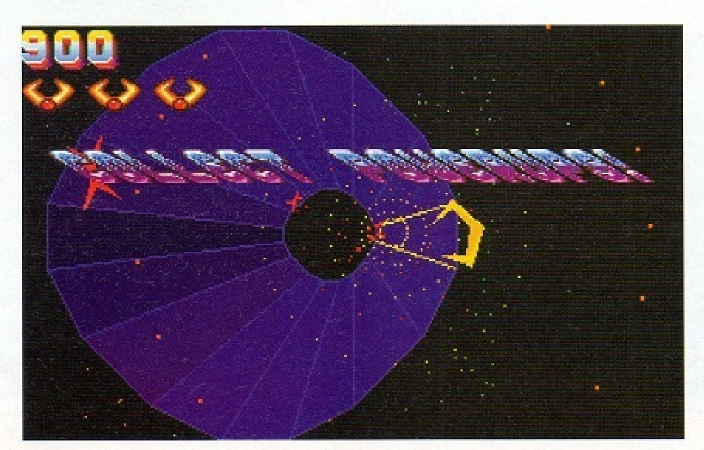
Puedes comenzar en el nivel que quieras. También tienes la posibilidad de escoger entre diversos tipos de juegos: tradicional, 2000 o dual.

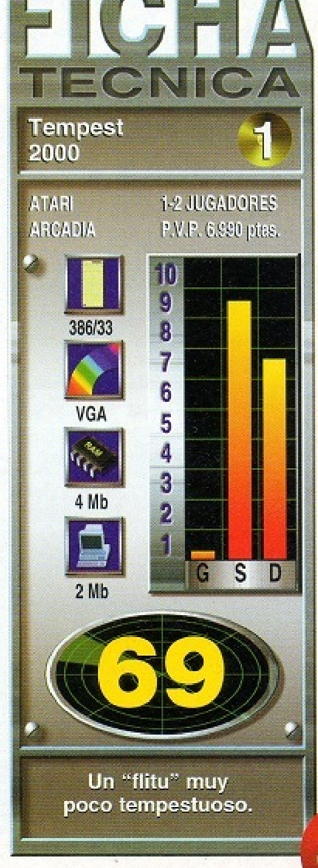
Sobre tan sencilla sinopsis, te encontrarás con un juego cuya cualidad más destacada es la jugabilidad. El aspecto gráfico deja mucho que desear. De hecho, una vez arrancas el juego y ves la pantalla de juego, se te cae el alma a los pies. Creo que los programadores deberían haberse esmerado mucho más (al menos algo) para dar un aspecto agradable, o, mejor, un aspecto. El sonido ha mejorado notablemente. Puedes usar CD-Audio y ritmos variados de tipo "bakalao".

En conjunto, debían haber modernizado el juego a las características actuales de los PCs, de modo que hubiese justificado el formato CD-ROM. Vamos, que estamos a un paso del siglo XXI, y estos gráficos son un retorno a las cavernas informáticas. No debemos confundir sencillez con falta de profesionalidad y trabajo.

A. J. Novillo







BATTLEGROUND: ARDENNES 1944

La Segunda Guerra Mundial fue el mayor enfrentamiento armado del último siglo. Era una época en la que la estrategia primaba sobre la tecnología. Ahora puedes dar todo un vuelco a la historia.



La guerra siempre ha sido un hecho que, si bien representa el sufrimiento en toda su magnitud, también a veces se convierte en un anhelo para las personas más arriesgadas, las que nunca piensan que pueden morir. Es una confrontación entre dos bandos, en la cual se ha de poner todo el conocimiento y pericia para salir victorioso. Desde luego lo peor que tiene la guerra es la destrucción y muerte que genera, sobreponiéndose esto al valor estratégico y capacidad mental que requiere.

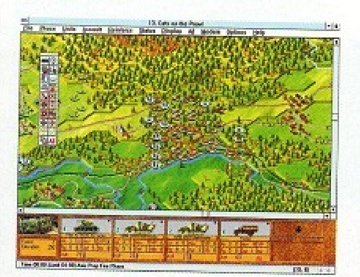
Por esta misma capacidad destructiva, desde tiempos remotos se ha tratado de simular la guerra sobre un tablero, en el cual no mueren personas, sino que se eliminan fichas, y no existe la posguerra. El primer ejemplo serio de esto fue posiblemente el ajedrez, y en nuestros días le intentan hacer sombra los juegos de tablero que pretenden recrear de la manera más realista posible una batalla. Ya no hay uno pocos tipos de piezas: sobre el tablero tienes un variado ejército, con artillería e infantería, armamento pesado, tropas de asalto ligeras, y cualquier otro tipo de escuadrón que pueda desequilibrar la balanza hacia tus soldados.

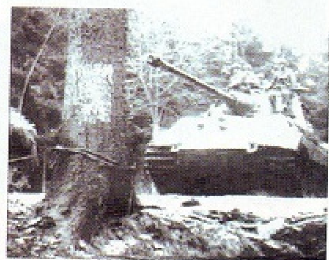
En este pequeño universo del software lúdico que representan los juegos de estrategia bélica, viene a añadirse **Battleground Ardennes**, de la mano de Talon Soft. El sistema de juego es el ampliamente utilizado de movimiento por turnos, desplegando todo el ejército en un mapa organizado en hexágonos con las mismas características de terreno.

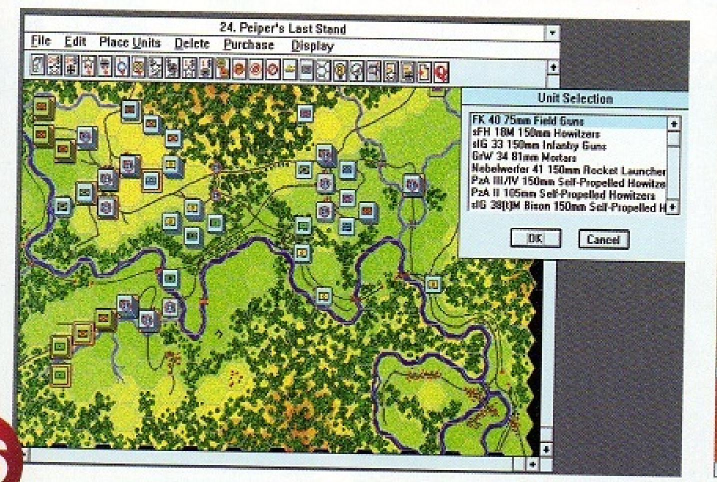
Una de las innovaciones que trae esta simulación es precisamente en la representación del mapa de juego, en la que, aparte de ser posible la conocida representación de vista cenital con tropas esquemáticas, con la posibilidad de zoom para mejorar la visión, se puede seleccionar un sistema en perspectiva cercana al 3D, en el que gana mucho en vistosidad. También en este sistema es posible acercarse al terreno para tener una mejor visión del juego, y es mucho más fácil pensar una estrategia, puesto que se reconocen fácilmente de manera visual los accidentes del terreno, desde valles y colinas, hasta pueblos, ríos y aldeas. También la representación de tus tropas se ve mejorada, pues se parecen a esas figuritas de plomo a las que tan aficionados son los coleccionistas, con lo cual de un vistazo es fácil hacerse una idea del lugar de batalla.

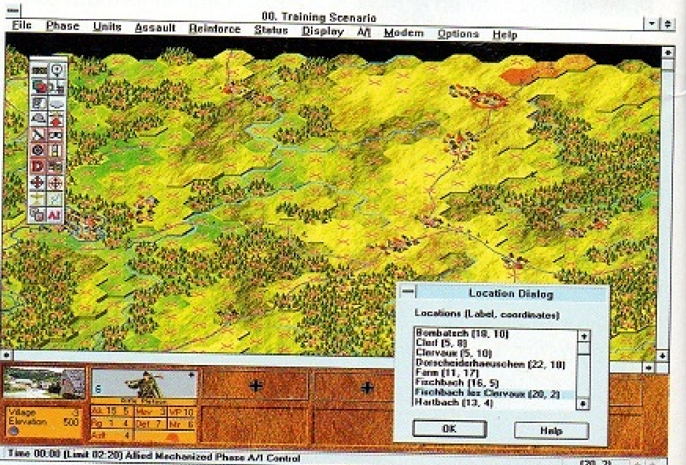
RECOMENDADO

Aunque este modo de representación es uno de los primeros detalles que salta a la vista, también se han incluido otros eventos que hacen más llevadero todo el proceso de batalla, como son pequeños trozos de películas de la guerra mostrando la acción que está realizando alguna de nuestras tropas en cada momento. Por ejemplo, cuando atacan los tanques, se te muestra una película en blanco y negro con éstos avanzando, acompañado por supuesto de su sonido original, lo que logra que te





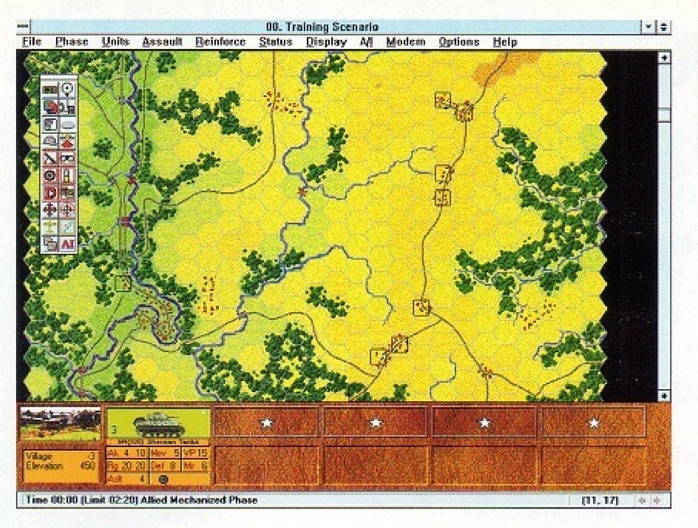




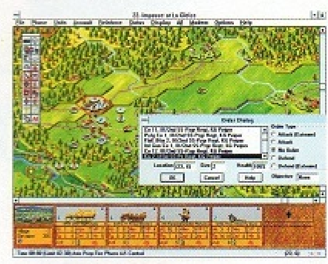
sumerjas en la atmósfera del juego, y que en ciertos momentos te veas inmerso en la batalla, pegando tiros en la primera línea del frente.

Una agradable sorpresa, por lo que al sonido se refiere, se produce al comprobar que se ha tenido en cuenta la estereofonía de la mayoría de tarjetas actuales, con lo que oyes a un lado desde donde se produce la acción y en la parte opuesta los impactos de las balas. Lástima que en a veces la acción que se produce a la derecha se oiga en la izquierda y viceversa, con lo te puedes llegar a despistar en lo que ocurre en el campo de batalla. Además de esto, los efectos de disparos o caídas de misiles está perfectamente logrados, yendo exactamente a la par con lo que se te presenta en la pantalla.

Uno de los principales motivos por el que los juegos de tablero han pasado a las pantallas de ordenador es el hecho de que sueles necesitar a un conocido para que se encargue de realizar los movimientos del bando contrario, y en la actualidad no es fácil coincidir con alguien para esto. Por ello, el ordenador toma la posición de esta persona y mueve los ejércitos



con una pericia digna de general, como en el caso de este programa. Es una pena que no se pueda variar la dificultad de juego cambiando los conocimientos del ordenador, sino que solamente es posible hacerlo a través del tipo de terreno y la visibilidad del mismo. También puedes crear una partida contra otra persona, bien en el PC o a través de la línea telefónica gracias al módem.



A pesar de los aspectos técnicos en los que puede sobresalir un programa de este tipo, al final en lo que más se les suele examinar es en las posibilidades de la batalla, como pueden ser los diferentes tipos de escuadras y el realismo que pueden llevar implícito (siempre que puedas creer, claro, que en una batalla los dos bandos se mueven por turnos alternos en lugar de simultáneos...).

Los tipos de escuadrones son de gran variedad, barriendo desde los mas básicos de infantería hasta los mas complejos sistemas de ataque a distancia, pasando por los tanques, vehículos de transporte o sembradores de minas. También está

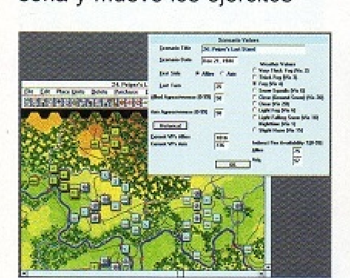


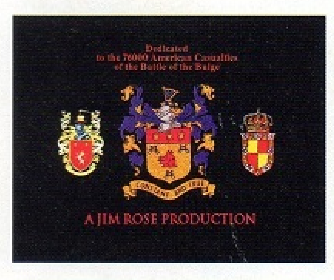
implementado el apoyo aéreo, que si bien no vas a tenerlo siempre a tu disposición, puede que te saque de un apuro sabiéndolo usar en el momento adecuado.

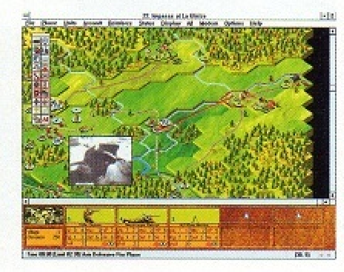
Los escenarios hacen un total de veintiséis, variando cada uno de ellos entre tres localizaciones, todas ellas en terreno de las Ardenas, en las cercanías del Volga, lugar en el que se llevó a cabo la última ofensiva de los alemanes contra el llamado eje. Si llegas al caso en que se te acaban todos los escenarios, tienes la posibilidad de crearte los que más te gusten, merced al editor que viene incorporado en el CD, con lo que puedes alargar mucho la vida del juego.

A. VEGAS





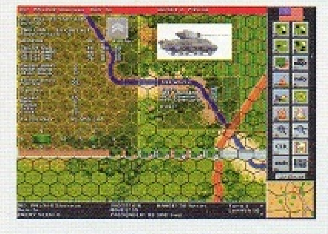




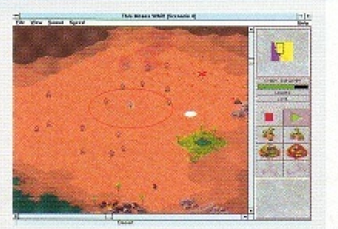
ALTERNATIVAS



ALLIED GENERAL
SSI•Proein, S.A.
Versión Windows 95 del aclamado *Panzer General.*



STEEL PANTHERS
SSI•Proein, S.A.
Un juego más al estilo de los clásicos *wargames* hexagonales.



THIS MEANS WAR
Microprose•Proein, S.A.
Estrategia bélica de última generación.

El anillo de los nibelungos, forjado con el oro de las doncellas del Rhin, dará el título de Señor del Mundo a quien lo posea. Será tu gran paso hacia la toma del Poder.

RING CYCLE

Desde los inicios del software lúdico se ha visto cómo diversos juegos se basaban en todo tipo de aspectos externos al software. Jugadores famosos para programas deportivos, películas para juegos de acción y aventuras, etc. Sin embargo, posiblemente esta aventura de Psignosys sea la primera que se basa en una ópera para dotar de argumento al juego. Para ser más exactos, se trata de *El anillo de los Nibelungos*, del alemán Richard Wagner.

Encarnas el papel de un joven guerrero que tiene por objetivo conseguir el mayor poder posible antes de que estalle la batalla por la posesión del famoso anillo. Este poder te lo confieren nueve objetos que habrás de buscar en un mundo subterráneo llamado NetherWorld. En este universo la magia está a la orden del día, lo que se demuestra por los poderes que puedes recibir y se canaliza a través de las distintas runas que encontrarás en tu camino.





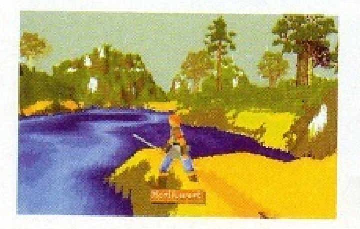




Verás el terreno a través de los ojos del joven guerrero o desde detrás. El sistema utilizado es una ampliación del conocido Voxel. Si tienes un ordenador rápido podrás activar la mejora de texturas para ver más claramente el terreno. Esto sirve en los exteriores, pero dentro de un sitio cerrado (casa, gruta, etc.), el sistema de presentación pasa a ser del estilo de *Wolfstein 3D*, con paredes y techo, y un plano formado por ángulos rectos.

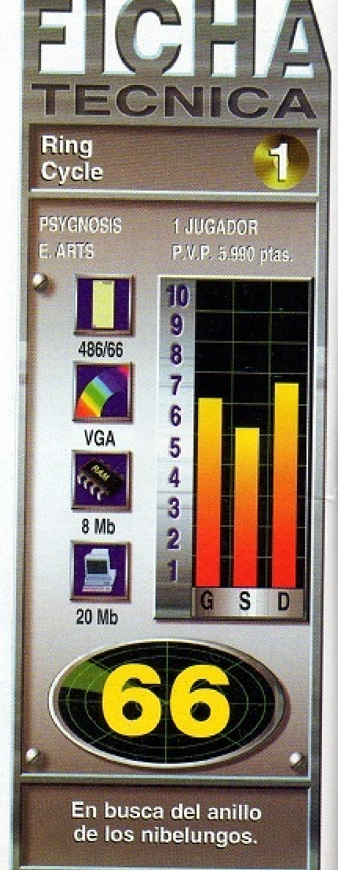
El sistema de movimiento es algo complejo al principio, pues se realiza con el ratón: al moverlo lateralmente varía la velocidad de giro, y en vertical la velocidad de caminar.

Los efectos especiales son de lo más normalito, con sonidos un tanto huecos y sin gran derroche de medios. A la hora de hablar de la música ya es otra cosa. A lo largo de toda la aventura te rodeará la estupenda obra de Wagner, una delicia para los oídos, sobre todo si tienes una tarjeta con tabla de síntesis de ondas. No sólo acompaña al juego, sino que varía en intensidad dependiendo de las acciones que realices, formando así parte integrante de él.

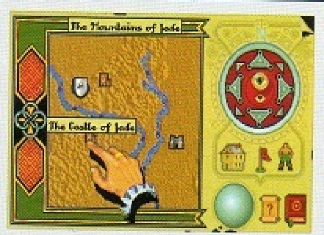


Debido a la cercanía de este programa con los juegos de rol tradicionales, las maneras de recibir información son la de hablar con el resto de PNJ's, y leer los carteles que encuentres por el camino, así como consultar las runas en busca de ayuda. Y, por supuesto, no te librarás de los combates; puedes utilizar la espada o las bolas de fuego, dependiendo de la distancia al enemigo.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



LORDS OF MIDNIGHT
Domark•Proein, S.A.
Otro juego de Mike Singleton de la misma pésima catadura.



THUNDERSCAPE
SSI•Proein, S.A.
Rol mucho más conseguido que en el caso que nos ocupa.

ALIEN ODYSSEY

El argumento del juego te sitúa en el pellejo de un piloto de cazas que se ve atrapado en un planeta hostil. No sabes por qué te atacan unos extraños seres. Menos mal que te defiende otro extraño ser. Estás involucrado en una guerra civil.

Para escapar del planeta dispones de distintas fases. Al comenzar, debes pilotar una moto aérea. Esta fase dispone de unos escenarios bien cuidados y ambientados. Su calidad se ve incrementada por la inclusión de numerosas y variadas animaciones. A pesar de todo, los gráficos se mueven con gran velocidad, sin brusquedad y de forma suave. El único fallo quizás consista en que sepa a poco. Más tarde, te ves totalmente inmerso en un complejo de túneles.

En ambos casos, el desarrollo del juego, se ve amenizado continuamente con animaciones de gran calidad que contribuyen a crear una buena ambientación.

Acompañando el transcurso del juego hay voces digitalizadas (los subtítulos favorecen su comprensión: puedes verlos en castellano). El resto de los sonidos son típicos: explosiones, disparos y ruidos similares.



Por lo que se refiere al desarrollo del programa, es lo suficientemente variado como para mantenerte literalmente pegado a la pantalla de tu ordenador durante mucho tiempo.

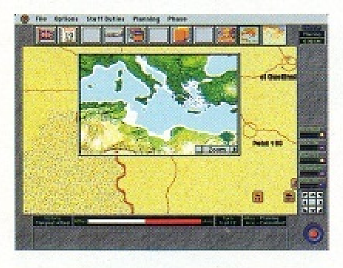
F. RESCO





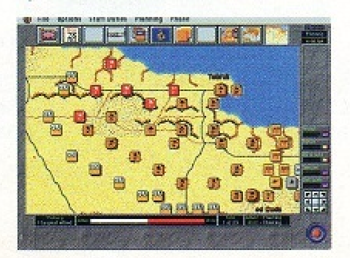
OPERATION CRUSADER

El argumento del juego te sitúa en la Segunda Guerra Mundial, en el norte de Africa. Los aliados y el ejército alemán se enfrentan cerca de Tobruk. Tienes la posibilidad de elegir entre uno u otro bando.





Como es típico de los *wargames*, el juego no destaca precisamente por sus gráficos. Encontrarás las típicas "fichas" que representan a las unidades. El terreno de batalla está dividido en hexágonos. Una determinada unidad puede avanzar un número de hexágonos dependiendo del terreno en que se encuentre.

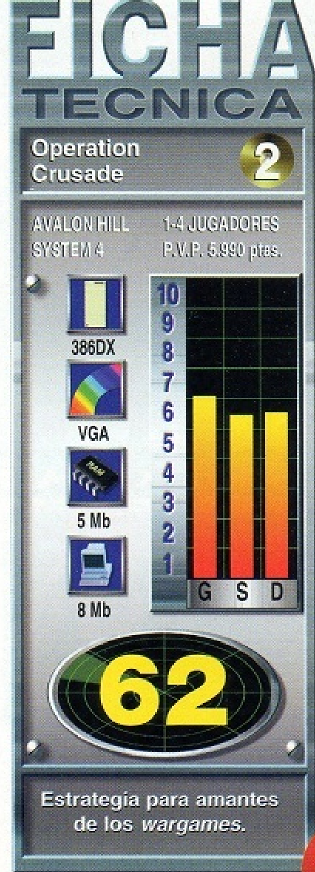


Conocer todo este tipo de datos es muy importante para el desarrollo del juego. Es necesario saber la potencia de fuego, el número de movimientos restantes, etc. Este método puede ser tedioso, pues tienes que consultar continuamente tablas.

El aspecto sonoro no resalta, pues se limita a algún que otro ruido representando explosiones, disparos, etc. La música resulta monótona y repetitiva.

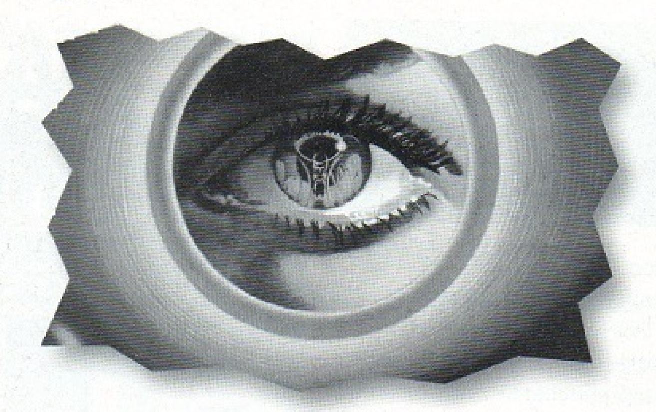
Como conclusión, **Operation Crusader** basa su interés en la cantidad de opciones disponibles que hacen del juego lo más real posible.

F. RESCO



Shivers

Los gritos de pavor se oyen continuamente. Las almas en pena están merodeando a tu alrededor. Tu salud mental corre peligro si no consigues encontrar la salida de este maldito y terrorífico museo.



Sierra se ha caracterizado siempre por ofrecer juegos del género aventura con una gran calidad. En este caso se te pone en la tesitura de sobrevivir a los terrores que habitan un museo abandonado.

Para ello te ofrecen una vista de los escenarios en primera persona, la misma vista de programas como *Myst* o *11th Hour*. Igual que éstos, la sensación de misterio está asegurada. Si consigues sobrevivir, tendrás que recorrer todos los salones y habitaciones del gran museo. Para poder salir de él deberás liberar a los entes que se encuentran atrapados en su interior.

Los gráficos, sin ser tan espectaculares como los dos títulos mencionados, ofrecen una gran calidad. La sensación de meterte en el ambiente de misterio y terror que se te propone está muy lograda. Así, más de una vez, en conjunción con los efectos sonoros, es probable que se te ponga la piel "de gallina".

Un aspecto que destaca notablemente es el sonoro, en sus dos apartados de música y efectos. No son nada de lo común por sí solos, pero unidos consiguen crear un buen ambiente de misterio. Así, durante todo el desarrollo del juego, no será extraño que escuches carcajadas a tus espaldas o algún que otro grito en el momento más inoportuno para tu salud.

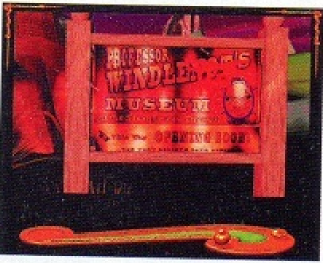
El movimiento del programa no destaca especialmente. Como pega cabría indicar la brusquedad que a veces surge al cambiar de pantalla. Sin embargo, las animaciones que se producen cuando realizas determinadas acciones resultan bastante fluidas.

En cuanto al desarrollo del juego, el ambiente que se crea te mantendrá pegado a la pantalla del ordenador. Sin embargo, con el paso del tiempo puede perder parte de interés, pues los sucesos o eventos que se producen durante el desarrollo del juego resultan demasiado espaciados. Así, puede ocurrir que te pasees merodeando una determinada zona sin que surja nada que rompa la monotonía. Esto puede provocar que no se siga con la fluidez necesaria el desarrollo del juego, pues se intercalan zonas con mucha interactividad con otras en las que no haces nada.

A pesar de todo, es un juego que seguro te mantendrá durante bastante tiempo pegado al asiento, y que quizás te dé algún susto de aúpa.

F. Resco





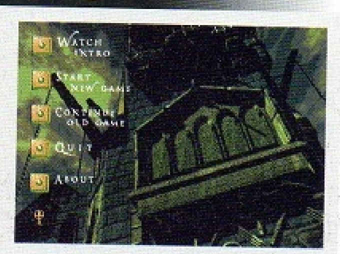




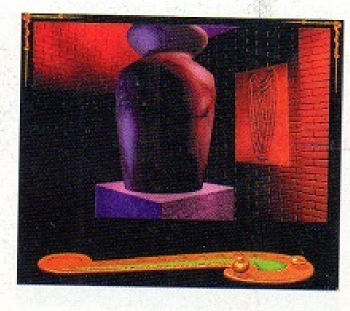
ALTERNATIVAS



GABRIEL KNIGHT II
Sierra•Coktel Educative
El último gran juego de Sierra tiene seis CDs de pura diversión.

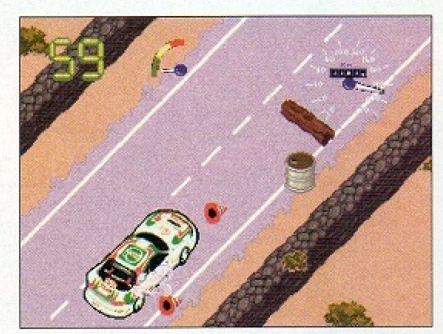


PHANTASMAGORIA
Sierra•Coktel Educative
Otra mansión encantada bajo los designios de Roberta Williams.

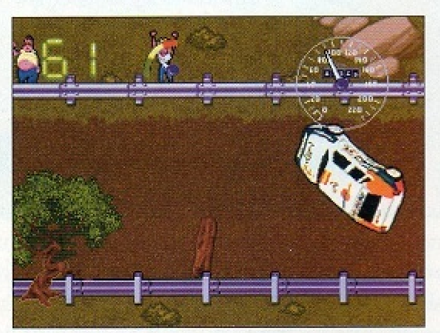




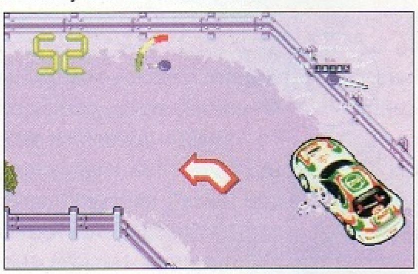
TODA LA EMOCION DEL MUNDIAL DE RALLYS EN TU PC



Evita los obstáculos con la ayuda de las instrucciones de tu copiloto.

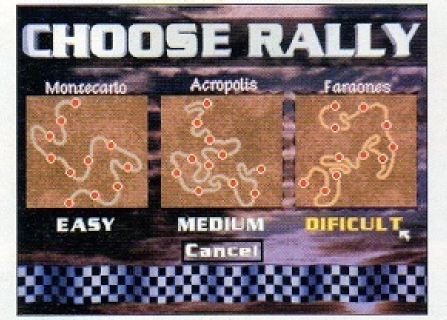


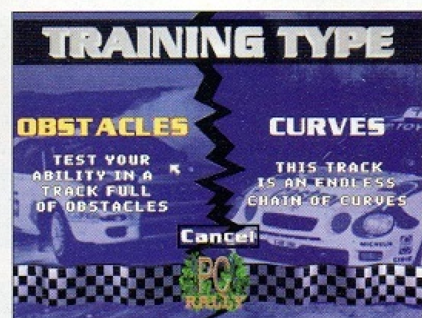
Gráficos y animaciones digitalizadas con sonido y música simultáneos.

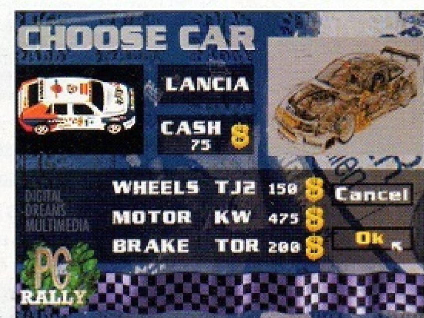


30 Tramos diferentes de nieve, tierra y asfalto para poner a prueba tus reflejos.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

POR SÓLO 2.495 PTAS!

CON LA GARANTÍA DE



C/ Aragoneses,7 20100 Pol. Ind. Telf. 661.42.1
Fax 661.43.86 - ALCOBENDAS (Madrid)



WORMS REINFORCEMENTS

Están aquí, de nuevo, los gusanitos rosas y asesinos. *Worms*, la magistral mezcla de géneros que salió a la luz a finales del año pasado, ya ha conseguido su propia actualización. Debes tener los ojos muy abiertos para exprimir sus posibilidades.



En su momento (en el interior de nuestro número Siete), *Worms*, el programa que dado pie a esta actualización, ya se mereció ser uno de los juegos recomendados del mes. Si no recuerdas nuestro comentario o no has tenido la posibilidad de disfrutar de este estupendo programa, te pondremos al día.

RECOMENDADO

Se trataba de un programa que lograba unir de forma magistral géneros tan distintos como el de las plataformas, el arcade puro o la estrategia, unidos por la insustituible marca de lo cómico. Un juego en el que la cualidad principal del usuario debe ser la habilidad, volviendo a las raíces mismas de los videojuegos. Manejabas a un grupo de cuatro *worms* rosados (gusanitos babosos) que luchaban contra enemigos de la misma calaña.

Si el programa original, además de ser precisamente eso, original, poseía una calidad muy elevada, **Reinforcements** consigue elevar la calidad del juego a su exponente máximo. Las novedades forman una larga lista; nos limitamos a comentarte las más importantes.

En primer lugar, por supuesto, este CD-ROM te ofrece nuevas misiones. Entre ellas, puedes encontrar varias para un único jugador que están basadas en la opción desafío. Además, hay niveles que puedes configurar tú mismo. En este aspecto, tienes la posibilidad de personalizar las facetas del programa habituales: cambiar el diseño de los escenarios (texturas, etc.) y definir tus propias voces.

La característica más importante de este programa la encontrarás dentro del apartado de las misiones; su nombre es *Challenge Mode*. Se trata de veinticinco nuevas misiones que te sitúan en una situación particular. Te señalan el número de *worms*, la vida y las armas que tienes, así como las características y número del enemigo. Así, tendrás que enfrentarte a situaciones realmente difíciles.











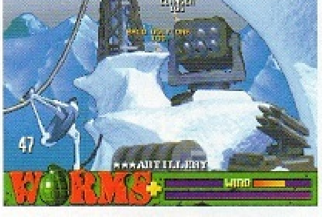
Por lo que se refiere a los gráficos, han introducido más de veinte escenarios configurables, sin contar con la posibilidad de que dibujes e incluyas el tuyo propio...

El sonido, por su parte, también ha sido muy mejorado. En primer lugar, han creado nuevas mezclas de la canción de los títulos y han realizado una nueva versión de la canción *Wormsong*. Por otro lado, aparecen seis nuevas atmósferas de sonido, tantas como en la edición original. También aparecen nuevos paquetes de voces, además de los que puedes definir tú mismo. Todavía dentro del apartado del sonido, hay una opción interesante: puedes seleccionar voces independientes para cada equipo de *worms*.

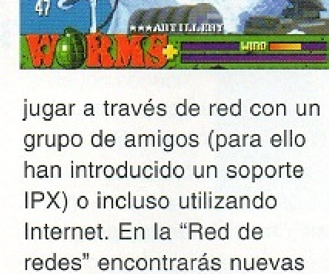
También han mejorado las características intrínsecas del programa. Así, por ejemplo, dentro de las cajas de armamento encontrarás nuevas armas. Por si fuera poco, las que ya tenía *Worms* han sido perfeccionadas, como la dirección del *kamikaze* o la dinamita. Así mismo, hay nuevas cajas de salud "Cruz Roja".

Entre las más de quince opciones de que consta Reinforcements están la de retirada, almacenamiento, minas defectuosas y la posibilidad de elegir el *worm* que deseas utilizar en el siguiente movimiento. Además, los menús son más rápidos y el tiempo de espera mientras se carga es más breve.





Por último, tienes la posibilidad de jugar a través de red con un grupo de amigos (para ello han introducido un soporte IPX) o incluso utilizando Internet. En la "Red de redes" encontrarás nuevas posibilidades. Así, en el *web* "World Wide Worm" que la compañía Team 17 pone a tu disposición te están esperando nuevos paquetes de voces y más diseños de escenarios.



Un detalle negativo: los ordenadores Pentium 133 ó 166 son demasiado rápidos para el programa de instalación. Si tienes uno de estos ordenadores tendrás que desactivar la caché de la CPU en la BIOS para luego, una vez instalado, volver a activarla... A estas alturas, es algo increíble.

En resumen, se trata de un producto que se convertirá en imprescindible para todos aquellos que ya han disfrutado de las características de *Worms* (porque, por supuesto, para poder utilizar **Reinforcements** necesitas el programa original).

P. López



FICHA TECNICA

Worms Reinforcements

TEAM 17/OCEAN · 1-4 JUGADORES
ARCADIA · P.V.P. Consultar



85

Es un lástima que requiera el programa original.



REPORTAJE

SPRING E.C.T.S. '96

Londres se ha puesto de gala para recibir a lo mejorcito del software lúdico, y a pesar de que las malas lenguas rumoreaban que la de esta primavera sería una mala edición, todos nos hemos quedado sorprendidos...



Lamentablemente, parece que la edición primaveral del E.C.T.S. (*European Computer Trade Show*) ya no estará el año que viene con nosotros, debido a la ausencia de las denominadas grandes (Electronic Arts, Virgin...), pero la verdad es que hemos encontrado un gran entusiasmo entre todos los productores de software que acudieron al certamen. Nos mostraron toda una selección de sus productos.

Así, compañías como Warner interactive, Sierra o Viacom New Media, entre otras, nos presentaron sus mejores novedades para la próxima temporada, y compañías nuevas, como Grolier, se iniciaron dentro de este campo, gracias al hueco dejado por las grandes ausencias. El próximo mes os ofreceremos información acerca del E3 de Los Ángeles.

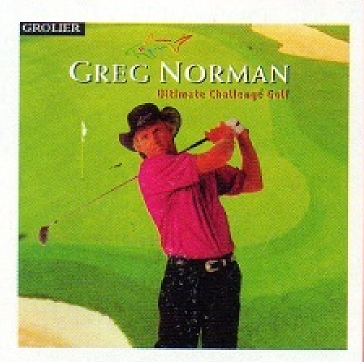
ANTONIO GREPPI



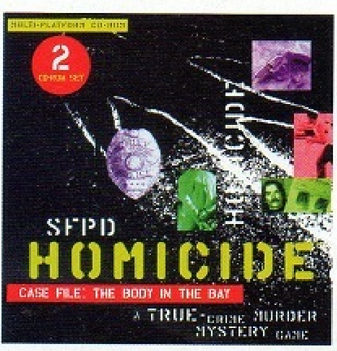
GROLIER

Aparte de sus producciones multimedia, la compañía Grolier Interactive tenía un pequeño apartado dedicado a los videojuegos, con dos programas que todavía no han llegado a nuestro país, y un vídeo con la presentación de sus nuevos proyectos.

Si te gusta el deporte del hoyo, el programa protagonizado por el famoso golfista Greg Norman te invita a jugar con tus palos al lado del gran jugador australiano. Si prefieres la aventura gráfica, **SFPD Homicide**, te recordará a otros juegos como la saga *Police Quest*, de Sierra, o *Blue Force*, de Tsunami.



Greg Norman Ultimate Challenge



SFPD Homicide



Exhumed

BMG

BMG Interactive ha preferido guardar sus mejores novedades para el E3 de Los Ángeles. Sin embargo, nos mostraron unos cuantos juegos, la mayoría de los cuales eran versiones para las consolas de 32 *bits* Saturn y Playstation. Los dos juegos de PC que pudimos ver nos causaron sensación.

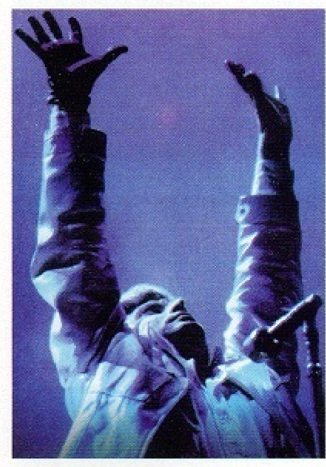


GTA

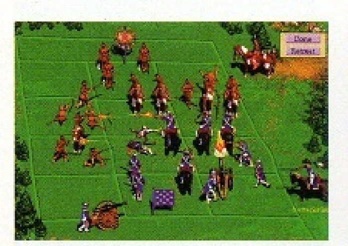
GTA es un programa de coches que se desarrolla en una ciudad ultramoderna, y en el cual podemos ver los vehículos desde una perspectiva superior isométrica. Lo más curioso fue la presentación de **Exhumed**, juego del que ya os hemos hablado en la sección "Share" en otro número, bajo el nombre de *Ruins*.

INTERPLAY

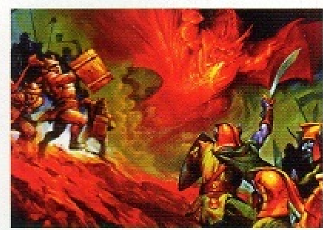
La veterana compañía presentó tres importantes títulos para estos meses. Del primero de ellos, **Conquest of the New World**, tenéis una importante *preview* en este mismo número. Por otra parte, presentan **Dragon Dice**, un curioso programa de rol que todavía se encuentra en fase de preparación, y **Tommy**, que es un producto multimedia basado en el éxito de la obra musical del mismo nombre galardonada en los años setenta.



Tommy



Conquest of the New World



Dragon Dice

47 TEK

Los japoneses también estuvieron presentes en la feria, encarnados por dos compañías: Sunsoft y Coconuts Japan. Si bien la primera está íntegramente dedicada al mundo de las consolas, Coconuts se ha aliado con los norteamericanos de 47 Tek con el fin de presentar su primer producto para PC y compatibles.

Se trata de un programa al estilo de los conocidos *Mechwarrior* o *Earthsiege*, pero protagonizado por "Mechas" al más puro estilo *manga*. Hay que tener en cuenta que están en negociaciones para incluir vídeos entre misiones sacados de una conocida serie del género.



Team 47 Goman

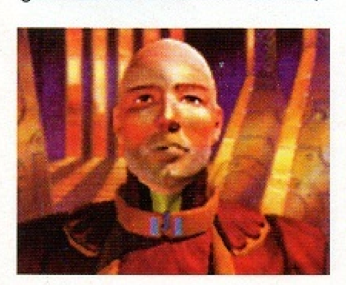
WARNER INTERACTIVE

Warner tuvo uno de los *stands* más impresionantes de la feria (un treinta por ciento estaba dedicado íntegramente al inefable **Z**, que esperemos se decidan a sacar pronto al arreglar sus problemas con el modo de red), y sus productos destacaron sobre los de otras casas también importantes.

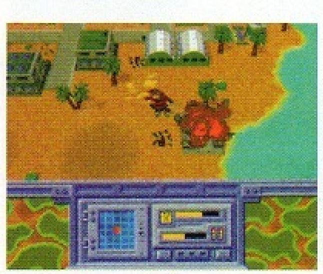
Así, **International Moto X** ya ha sido finalizado, y con él podremos disfrutar de motos trial. Si te gusta la estrategia, programas como **Star Control 3** (espacial), y **Return Fire** (bélico), te encantarán. Dentro de otros géneros de diversa catadura, deberíamos encuadrar títulos como **Deadlock**, un juego de rol, **MIA**, un producto donde debemos rescatar a prisioneros de nuestro ejército encerrados por tropas enemigas, y **Safe Cracker**, una aventura gráfica en Super VGA donde la realidad se entremezcla con seres exraños.



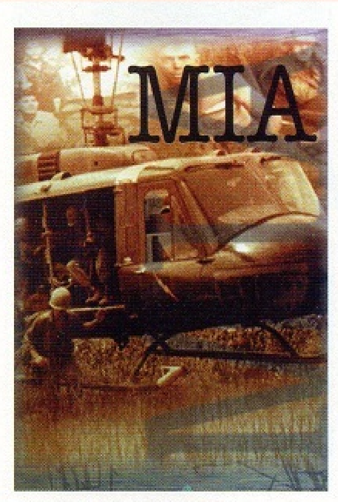
International Moto X



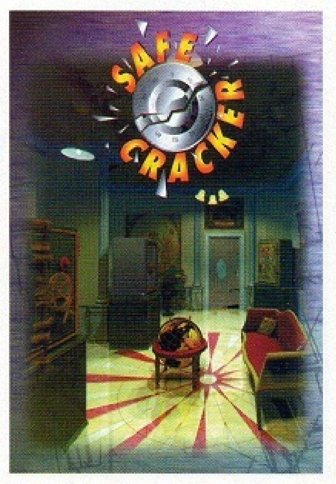
Dead Lock



Return Fire



MIA (Missing In Action)



Safe Cracker



Z



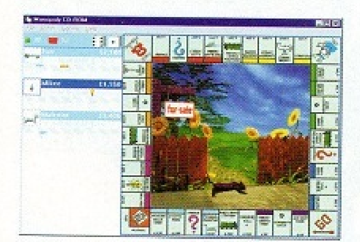
Star Control 3

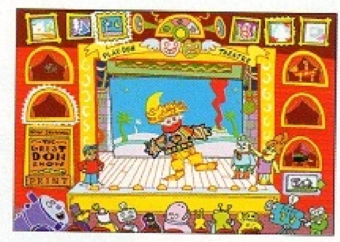
HASBRO

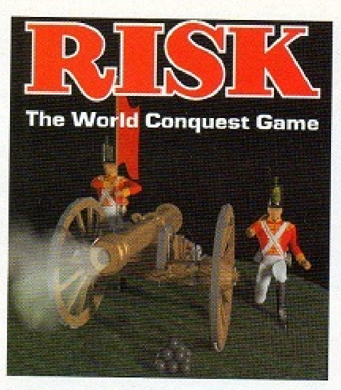
La conocida firma de juguetes ha abierto una nueva sección multimedia. En ella, en principio podemos encontrar versiones para ordenador de algunos de los juegos de tablero más conocidos, así como títulos dedicados a los más pequeños de la casa, como es el caso de **Playskool**, basado en los muñecos de esta marca.

Entre los juegos de tablero, ademas de un **Othello** y un juego de damas, cabe destacar las versiones multimedia de **Monopoly**, creado por Westwood Studios, el archiconocido **Risk**, el juego de detectives **Cluedo**, o los conocidos barquitos de toda la vida, **Battleships**. Todos ellos poseen una calidad gráfica muy buena.

También encontramos una nueva versión de **Trivial Pursuit**, que como novedades aporta vídeos digitalizados para las preguntas y una mejor animación.


Monopoly

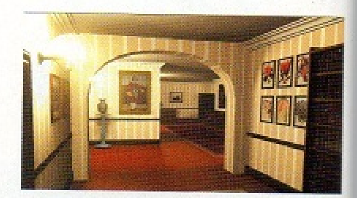

Playskool



Risk

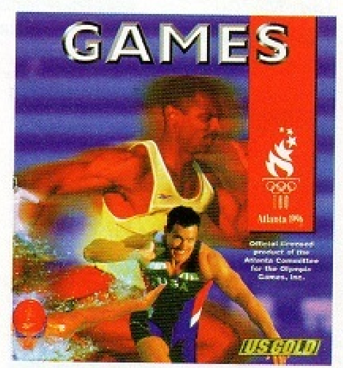

Trivial Pursuit


Battleships

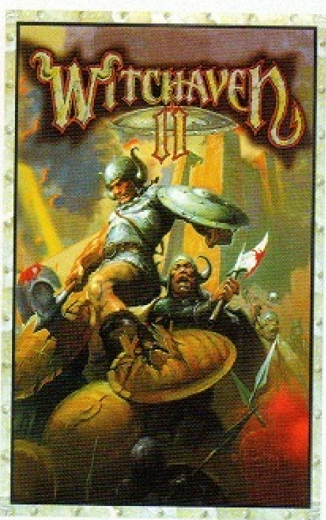

Cluedo

U.S. GOLD

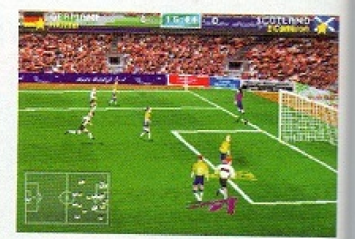
Uno de los clásicos dentro del mundo del software no podía faltar a esta cita, y se engalanó dentro del hotel Hilton, junto al lugar en el que se celebraba la feria. Dentro de sus novedades más importantes encontramos títulos basados en las próximas Olimpiadas de Atlanta, como **Olympic Soccer** y **Olympic Games**. Además pudimos ver la segunda entrega de **Witchaven** (el *Doom* de Capstone), **Orion Burger**, de Sanctuary Woods, y **Jetfighter III**, un simulador de factura excepcional.

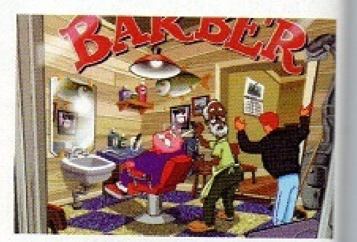


Olympic Games



Witchaven II


Olympic Soccer



Orion Burger

TELSTAR

Esta compañía, que prácticamente nació con el anterior E.C.T.S., no pretende quedarse en la estacada y tiene en preparación una serie de programas excepcionales.

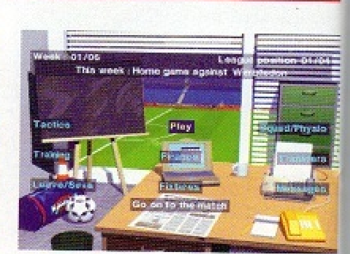
De algunos de ellos ya os hemos hablado (como es el caso de **FableB** y **Speed Rage**), pero no así de **Star Fighter**, un arcade espacial al estilo de *Shockwave Assault*, **Onside**, un juego de estrategia futbolística que además incorpora un precioso simulador del deporte rey, y un **Tennis** (nombre provisional), que hará sombra a más de uno de los que ya hay en el mercado.

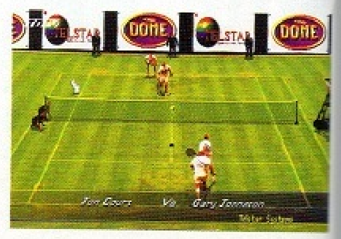


Star Fighter


Fable


Speed Rage

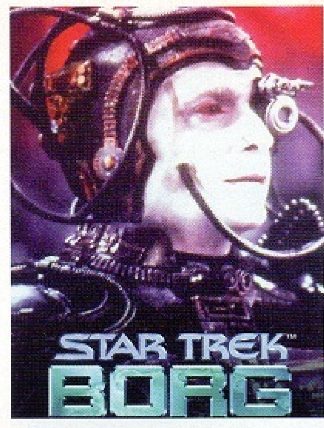

Onside


Tennis

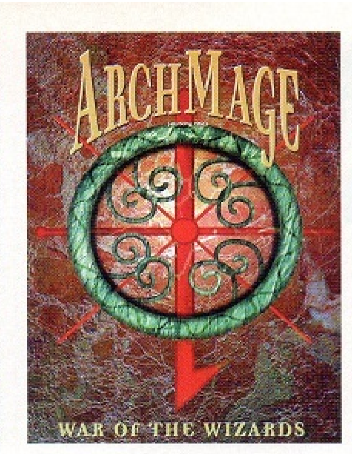
CIC

La distribuidora de compañías como Viacom New Media o Simon & Schuster tiene grandes sorpresas reservadas para estos próximos meses veraniegos.

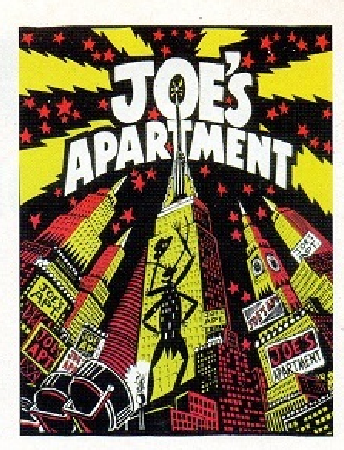
Si eres un *trekkie*, **Borg**, **Klingon**, o **Deep Space 9: Harbinger** serán tus aventuras favoritas (además de una enciclopedia multimedia *trekkie* denominada **Omnipedia**).



Star Trek: Borg



Arch Mage



Joe's Apartment

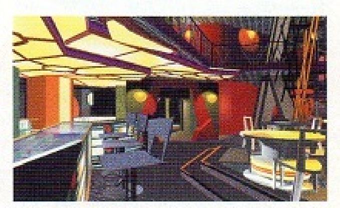

Grow Crash

Si prefieres los arcades, nada mejor que **MTV Music game**, un juego basado en la cadena musical vía satélite, **Death Drome** y **Grow Crash**, productos de carreras y lucha, respectivamente. Los amantes del rol tendrán para sí **Arch Mage**, y los de las aventuras gráficas **Joe's Apartment**, título de curioso argumento, y **Philip Marlowe**, basado en las aventuras del conocido detective. Además, nos prometieron grandes sorpresas para el E3.


MTV Music Game


Philip Marlowe


Death Drome

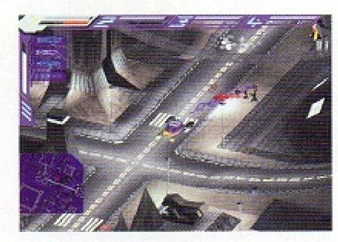

DS9: Harbinger

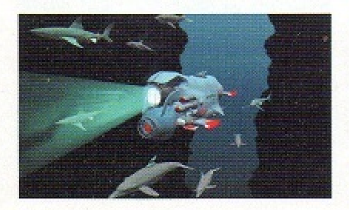
BULLFROG

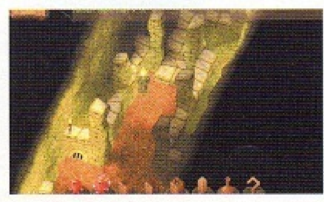
La célebre compañía nos presentó, de la mano del no menos celebérrimo Peter Molyneux, sus últimas novedades. Si te gustó *Theme Park*, ahora llega **Theme Hospital.** Y hablando de segundas partes, qué mejor que **Syndicate Wars**. Otros títulos son: **Creation**, **Gene Wars**, y el simulador de mazmorras **Dungeon Keeper**.


Theme Hospital


Gene Wars

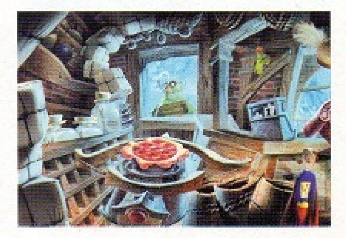

Syndicate Wars

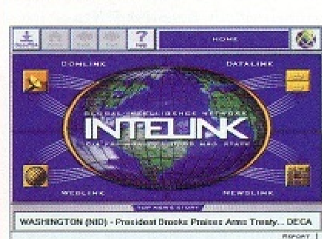

Creation


Dungeon Keeper

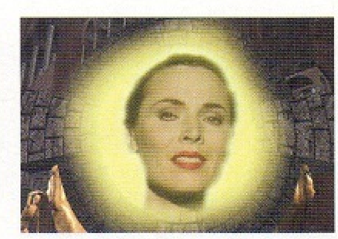
ACTIVISION


Hyperblade


Muppet Treasure Island



Spycraft


Zork Nemesis

Activision siempre nos ha tenido bien informados de sus productos, y por lo tanto ya os hemos hablado de títulos como **Spycraft**, **Zork Nemesis**, o **Hyperblade**. Si quieres conocer sus novedades, **Elk Moon Murder**, está basado en varios asesinatos ocurridos en la vida real, y **Muppet Treasure Island** es un juego para los más pequeños de la casa, protagonizados por los "Teleñecos", con la rana Gustavo y la cerdita Peggy al frente.

MICROPROSE


F-1 Grand Prix 2

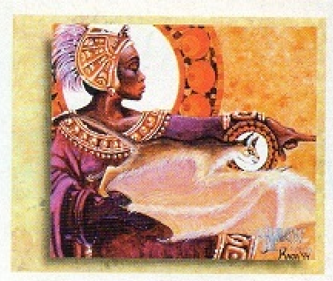

Citizens

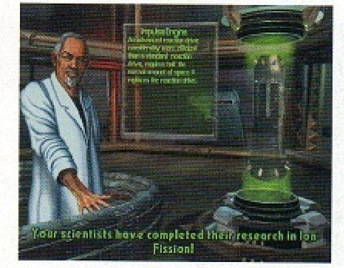
Otro de los grandes *stands* de la feria fue como siempre el de Microprose, esta vez con forma de nave espacial.

Por fin parece que han acabado ciertos juegos que todos esperábamos con ansiedad, como **F-1 Grand Prix 2**, o **Magic the Gathering**, éste en dos versiones (una como programa en sí, y la otra como salvapantallas para Windows).

En cuanto a novedades propiamente dichas, **Citizens** sigue la estela de la saga *Sim* de Maxis, **Master of Orion 2** mejora de forma notable los gráficos de la gran primera parte, y **1943** se añade a la lista de excelentes simuladores de esta casa. Si eres *trekkie* te encantará la versión de Spectrum Holobyte de **Star Trek Generations**, y si te gusta el cómic, **Superhero**.


1943


Magic the Gathering



Master of Orion II


Star Trek Generations

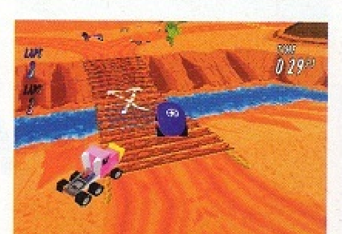

Superhero

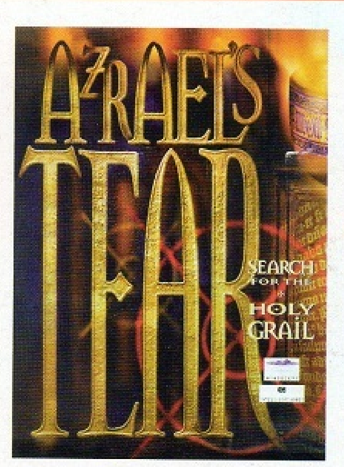
MINDSCAPE

Una de las productoras más prolíficas es Mindscape. Entre los títulos más atrayentes encontramos segundas partes como **Megarace 2**, **Warhammer 2** (en esta ocasión de rol, no de estrategia), o **Renegade 2**.

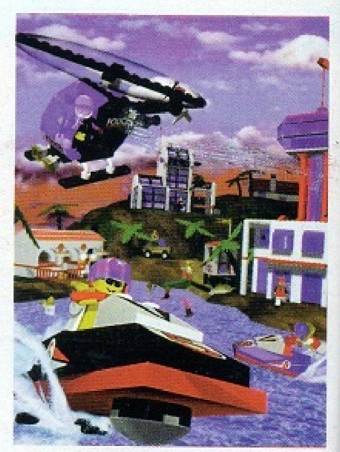
Entre las novedades destacamos **Supersonic Racers**, un juego de carreras también para Playstation, **Azrael's Tear**, una aventura gráfica muy "chula", **Dream 18**, un extraño juego de golf, **Star Trader**, un juego económico espacial, o **Age of Rifles**, un programa de estrategia.

A los más pequeños de la casa, **Dogz** les permitirá tener su mascota virtual, **Peter´s Garden** les enseñará a salir al campo, y **Lego** les permitirá diseñar sus propias construcciones.


Supersonic Racers



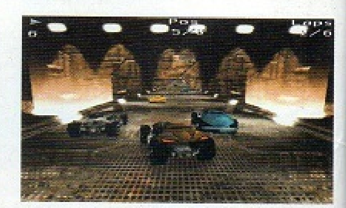
Azrael's Tear


Lego

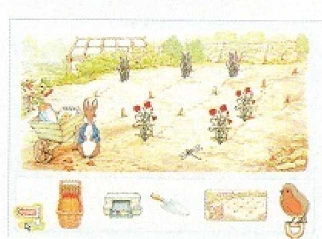

Age of rifles

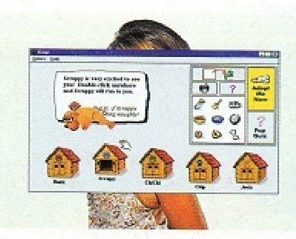


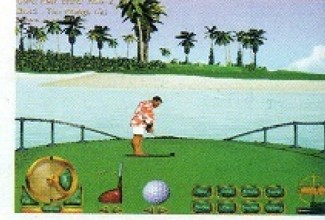
Warhammer 2


Megarace 2


Renegade 2

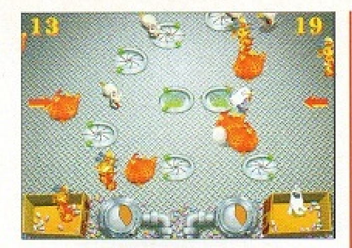

Peter's Garden


Dogz


Dream 18

PHILIPS

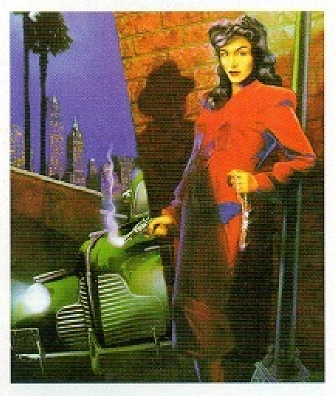
El mejor *stand*, sin lugar a dudas, fue el de Philips. La compañía holandesa, además de fabricar televisores, vídeos y cadenas de música, está empezando a hacer buenos programas, tal y como demuestran **Gearheads**, un simpático arcade, **The Dame was Loaded** y **Secret Mission**, dos aventura gráficas, o el alegre **Down in the Dumps.**



Gearheads



QAD



The Dame was Loaded

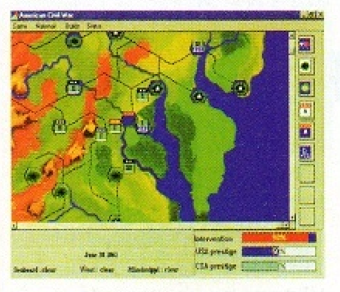


Down in the Dumps



Secret Mission

INTERACTIVE MAGIC

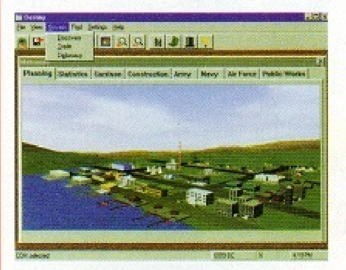


American Civil War

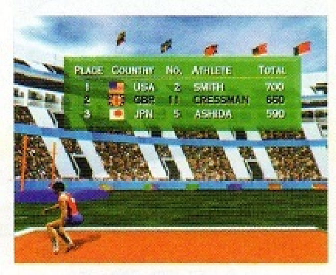


Air Warrior II

A pesar de llevar poco tiempo en el mercado del videojuego, Interactive Magic cada vez presenta programas de mejor calidad. Para los estrategas de la casa, prepara **American Civil War** y **Destiny**, mientras que para los amantes de los simuladores, qué mejor que **Air Warrior II**, secuela del primer simulador Super VGA. En el deporte, contará con el juego **Decathlon**, patrocinado por Daley Thompson.



Destiny



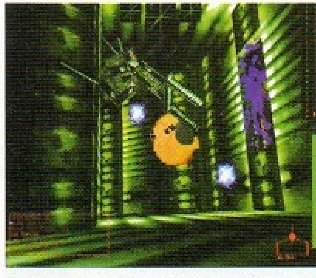
Decathlon

DOMARK



Total Manía

Big Red Racing por fin ha sido acabado (el mes que viene, un artículo te lo "destripará"), pero Domark, después de ser vendida a U.S. Gold no se ha quedado ahí, y **Terracide**, **Total Manía**, y **Deathtrap Dungeon** son sus próximos títulos para PC. Aunque parece que a partir de ahora se van a dedicar algo más al mundo de las consolas, su producción para los compatibles no descenderá; antes bien, con el apoyo de su nueva compañía, mejorará notablemente.



Terracide



Deathtrap Dungeon



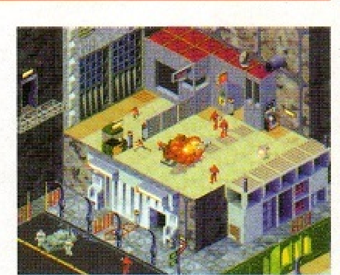
Big Red Racing

SCI

Por fin pudimos ver en la feria la versión final de **Kingdom O'Magic**, del cual os ofrecemos una demo en el CD que acompaña a la revista. Esta maravilla no sólo cuenta con unos gráficos excepcionales y una música genial, sino con uno de los argumentos más locos y simpáticos de los últimos tiempos. Nuestro monstruito protagonista podrá manejar los más variados objetos en su afán de continuar en la aventura.

Por otro lado, **Gender Wars** (no hay que confundirlo con el programa *Gene Wars*, de Bullfrog) es un divertido título de estrategia basado en una guerra de sexos (machismo y feminismo) cuya resolución dependerá de tu habilidad.

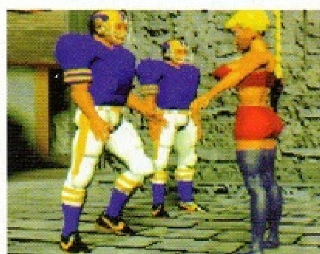
En los arcades, **XS** nos presenta a un aguerrido protagonista capaz de destrozar todo lo que se ponga a su paso.



Gender Wars



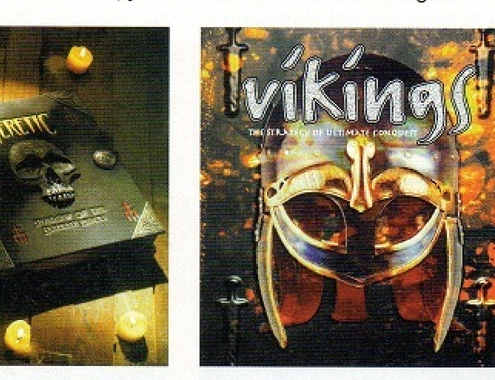
XS



Kingdom O'Magic

GT INTERACTIVE

Además de tener uno de los *stands* más impresionantes (su interior parecía una fase de **Quake**), la verdad es que no tenían muchas sorpresas. El programa anteriormente mencionado no ha avanzado mucho en su realización,, y parece que el mayor éxito lo obtuvo una nueva entrega de **Heretic**, ahora con el sobrenombre de **Shadow of the Serpents**. Por otra parte, **Vikings** es un juego de estrategia basado en la vida de los nórdicos vikingos.



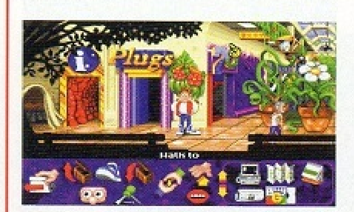
Heretic +

Vikings

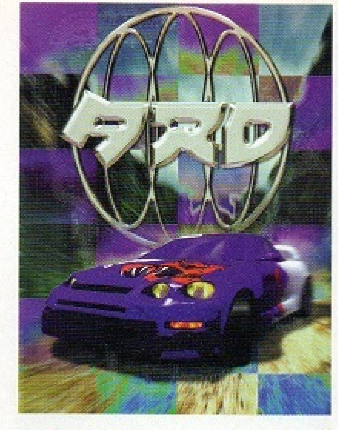
MERIT

Si bien ya ha acabado **Bud Tucker**, Merit Studios todavía trabaja en títulos que ya nos enseñó en el pasado E.C.T.S., como es el caso de **Sato City** o **Ar Drivin**. Como novedad presentaron **ICR**, un programa de coches basado en los "autos locos".

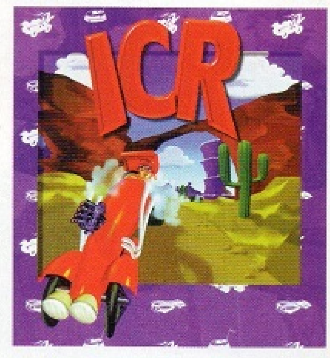

Sato City



Bud Tucker



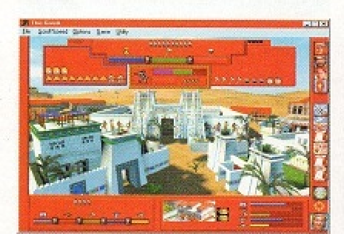
Ar Drivin

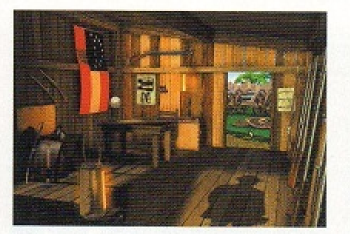


ICR

SIERRA

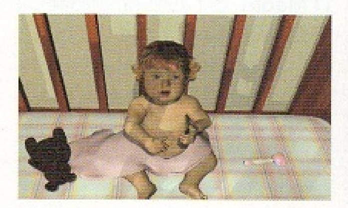
Sierra se espera al E3 de Los Ángeles para mostrar bien sus nuevos productos, pero accedieron a enseñarnos cosas tan interesantes como los juegos de estrategia **The Rise of Ancient Empires**, **Civil War**, **Cyberstorm** y **Ra-Ma**. Si te interesan más las aventuras gráficas, verás **Light House** y **Urban Runner**. Todos ellos están en proceso de producción.

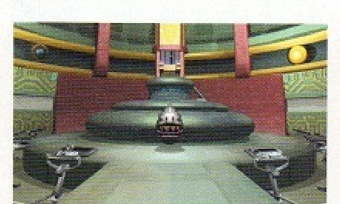

The Rise of Ancient Empires


Civil War



Cyberstorm


Light House


Ra-Ma

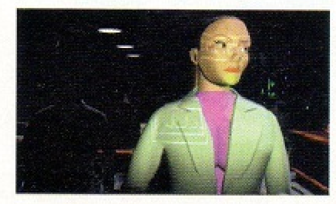

Urban Runner

CORE

Core Design también se reservaba sus sorpresas para estos días de feria. A juegos como **Ninja** o **Tomb Raider**, sendos arcades, hay que añadir **Swagman** y **Blam! Machinehead**, dos aventuras de las que poco se sabe, aparte de que sus gráficos prometen muchísimo.

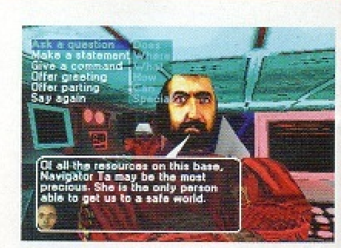
Ojalá se mantegan en esta línea los chicos de Core.


Swagman


Blam! Machinehead

PSYGNOSIS

La veterana compañía británica se mantiene en la brecha tras haber sido adquirida hace ya casi un año por Sony. Entre sus nuevos títulos encontramos sorpresas como **Sentient**, una extraña aventura gráfica, o **Zombie Ville**, un juego que parece sacado de las películas de serie B de los años 60. Ya conocerás de oídas **Deadline**, un arcade.



Sentient


Zombie Ville

EMPIRE

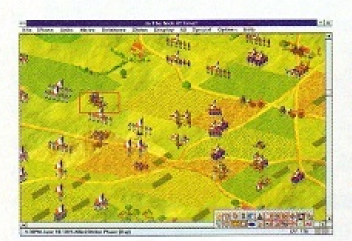
A pesar de mostrar muchos menos productos que en otras ocasiones, todos ellos poseían una gran calidad.

Por una parte tenemos dos nuevas entregas de la serie **Battleground**, **Gettysburg** y **Waterloo**, pertenecientes respectivamente a la Guerra Civil Norteamericana y a las batallas napoleónicas. Además aparecerán en el mercado por este orden, y se prevee que la serie siga su curso, debido sobre todo al éxito obtenido por el primer juego, *Ardennes*.



Flying Corps

La gran sorpresa, y esperanza de la compañía, estaba depositada en el último juego de Raven Software, **Flying Corps**, un simulador de vuelo muy en la linea de *Navy Strike*, o *Air Power*, anteriores productos de estos programadores, pero ahora con biplanos.



Battleground Waterloo



Battleground Gettysburg

Wrath of the Gods

Mindwarp

MAXIS

Los creadores de la saga *Sim* continúan su andadura por otros derroteros. De este modo, sacan al mercado un *pinball* para Windows 95 con el original título de **Pinball '95**, y un juego de tractores y obras llamado **Truckology**.

Se nos antojan mucho más interesantes productos como **Mindwarp**, un viaje de estilo arcade por el interior del cerebro humano, o **Wrath of the Gods** (no confundir con el viejo juego de Readysoft).



Truckology



Pinball '95

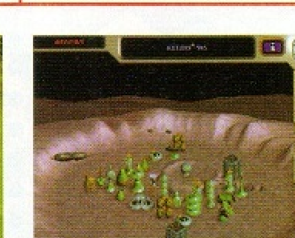
GREMLIN

Normality se decanta como el programa más interesante de Gremlin para la próxima temporada, pero juegos deportivos como **Actua Golf**, o **Euro soccer 96 England** (el *Actua Soccer* basado en la Eurocopa inglesa) atraerán también al gran público.

Dentro de otro orden están juegos como **Hardwar**, **Sand Warriors**, **Fragile Alliance** o **Realms of the Haunting**.



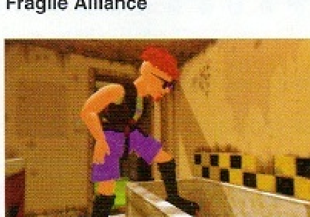
Actua Golf



Fragile Alliance



Hardwar





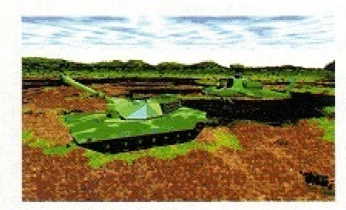
Normality



UEFA euro 96 England



Comanche 3



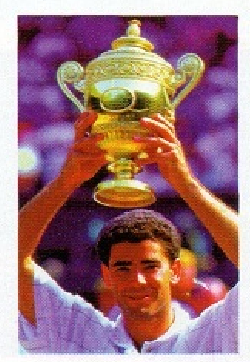
Armored Fist 2

NOVALOGIC

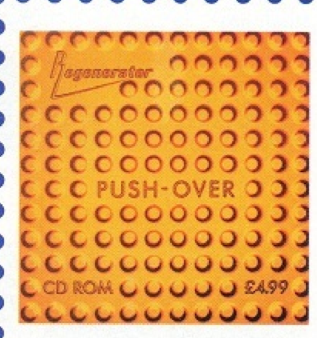
La empresa californiana ha mejorado considerablemente su sistema gráfico Voxel, actualizándolo a la versión 2.0. Consiguientemente, qué mejor que sacar a la calle nuevas entregas de sus productos estrella. Así, **Comanche 3** vuelve al genero de los helicópteros, y **Armored Fist 2**, a los mastodónticos carros de combate.

CODEMASTERS

Aunque esta compañía inglesa se prodiga más en las consolas que en los PCs, siempre se reservan algún juego para la cita del E.C.T.S. **Pete Sampras Extreme** es su baza tenística para el mes de Septiembre, y es que el campeón mundial tiene el tirón suficiente como para que este programa sea un gran éxito súper ventas.



Sampras Extreme



PUSH-OVER

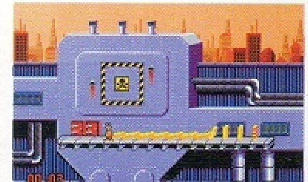
La serie *Hit Squad Regenerator* ofrece a muy bajo precio uno de los juegos más divertidos de hace cerca de cuatro años, **Push-Over**. Si no conoces este programa, te comentamos que en él controlas a una pequeña hormiga que debe superar los 100 *puzzles* que componen este título, moviendo las diferentes fichas de dominó (cada una con sus diferentes características), para finalizar empujando una de modo que todas caigan al suelo.

Si te gustan los juegos divertidos, en los que además debes estrujarte un poco el cerebro, *Push-Over* es muy recomendable. En su época fue uno de los juegos más aclamados.

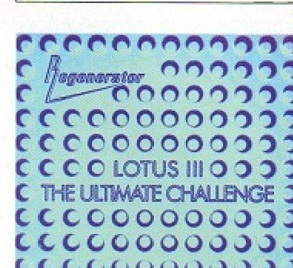
Valoración 71

Distribuidor: ARCADIA
Precio: 1.995 pesetas









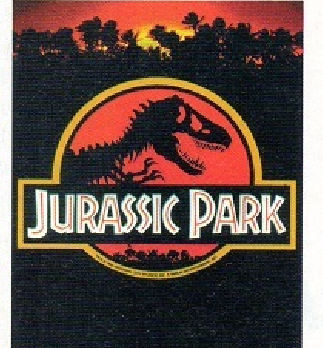
LOTUS III



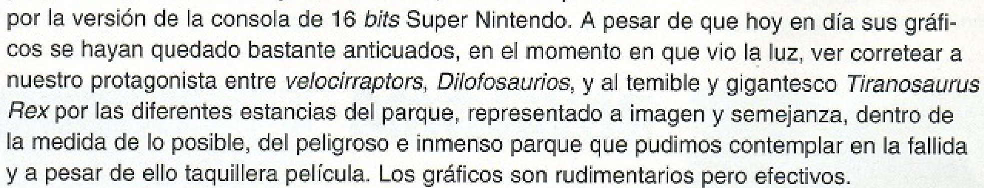
Cuando los juegos para los ordenadores Amiga de Commodore eran los que contaban con los mejores gráficos y sonido, llegó la revolución con la versión para PC de uno de los grandes del género del automovilismo, **Lotus III**. Este juego de Gremlin superaba lo visto hasta la fecha, sobre todo en lo referido al apartado gráfico. Por primera vez, a excepción del anterior *Out Run*, un juego de coches en PC lograba crear la ilusión de velocidad, gracias a un conseguido *scroll* y a una correcta animación de los *sprites* de los coches. La serie *Regenerator* nos devuelve esta joya de la historia del videojuego. El problema es que se ha quedado anticuado respecto a juegos como *The Need for Speed*, o *Screamer.*

Valoración 42

Distribuidor: ARCADIA
Precio: 1.995 pesetas



JURASSIC PARK



La tan cacareada película de Steven Spielberg, basada en la obra del escritor norteamericano Michael Crichton (de la que por cierto se prepara una segunda parte), tuvo en los ordenadores personales una de sus mejores versiones, tan sólo superada por la versión de la consola de 16 *bits* Super Nintendo. A pesar de que hoy en día sus gráficos se hayan quedado bastante anticuados, en el momento en que vio la luz, ver corretear a nuestro protagonista entre *velocirraptors*, *Dilofosaurios*, y al temible y gigantesco *Tiranosaurus Rex* por las diferentes estancias del parque, representado a imagen y semejanza, dentro de la medida de lo posible, del peligroso e inmenso parque que pudimos contemplar en la fallida y a pesar de ello taquillera película. Los gráficos son rudimentarios pero efectivos.



Además, se introdujeron animaciones de presentación al comienzo del juego y entre fases. Alguna de éstas había sido diseñada en tres dimensiones. Si te gustó la película, la novela o ambas, el juego te gustará, teniendo en cuenta que por su bajo precio disfrutarás de toda una aventura cuya duración dependerá de tu habilidad para dominar los temibles dinosaurios que habitan en la isla del *Parque Jurásico*.


Valoración 73

Distribuidor: ARCADIA
Precio: 2.495 pesetas

SUSCRÍBETE A:

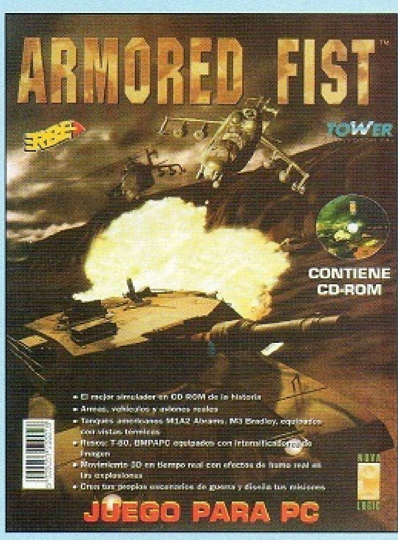
PC-PLAYER

CONSEGUIRÁS GRATIS

DOS DE ESTOS MAGNÍFICOS REGALOS







Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%

Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando al teléfono (91) 6614211 Horario 9 a 14:00 y 15:00 a 18:00

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ PC TRIVIAL ☐ ARM. FIST ☐ RALLY

Nombre y apellidos..F. Nacimiento......................

Domicilio..C.P......................Tel ....

Localidad......................Provincia......................Profesión......................

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

☐ Domiciliación bancaria.

Señor Director del banco......................................

Población......................................

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

Ruego a vd. que se sirva cargar en mi ☐ cuenta corriente ☐ libreta de ahorro el recibo que le será presentado por TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. como pago de mi suscripción a la revista PC PLAYER.

Firma:

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

La palanca de cambios

Siguiendo con los análisis de los periféricos que aumentan todas las posibilidades de nuestros ordenadores personales, este mes te ofrecemos un análisis interno de los joysticks.

En su desenfrenada carrera en busca del perfeccionamiento, los ordenadores personales han tenido siempre que sobrevivir bajo la enorme sombra de unos monstruos callejeros: las máquinas recreativas. Los dos periféricos clásicos de los PCs, el teclado y el ratón, no tenían cualidades suficientes como para competir con las palancas de mandos que era posible encontrar en el interior de los salones recreativos. Esto era una especie de lastre (muy pesado, por cierto) para los ordenadores personales, sobre todo a partir del momento en que empezaron a salir a la luz juegos cada vez más sofisticados y con un índice de acción mucho más elevado, como es el caso de los arcades. Los nuevos programas, que prometían, y lo hicieron, arrasar en el mercado lúdico, necesitaban un control rápido y una precisión mucho mayor. Entonces aparecieron, preparados para el gran público, estos periféricos, los *joysticks*, antes utilizados como si no se tratara más que de unos simples ratones.

El funcionamiento de estos nuevos dispositivos (llamados, en inglés, *joysticks*, como ya he señalado, o bien, lo que es más correcto, pues se trata de castellano, palancas de mandos) no es demasiado complicado; sin embargo, no por ello hay que despreciarlo, pues la idea central en la que se basa su mecanismo no deja por ello de tener ingenio. Habitualmente, basándose en una característica fundamental de su modo de funcionamiento, como se verá más adelante, se han venido dividiendo en dos grandes grupos: analógicos y digitales. La diferencia entre unos y otros tampoco es gigantesca, pero sí la suficiente como para marcarlos de forma significativa.

LOS JOYSTICKS ANALÓGICOS

Los *joysticks* se componen, *grosso modo*, de tres partes principales: una palanca, una base y unos botones. La palanca (de ella viene el nombre castellano de este periférico) se sustenta en la base gracias a dos apoyos basculantes que se encuentran situados de forma perpendicular. Los mencionados apoyos, que son totalmente independientes entre sí, permiten que la palanca se desplace con una libertad prácticamente absoluta en dos direcciones (me estoy refiriendo a: arriba y abajo e izquierda y derecha), y le confieren una movilidad de 360 grados. Como ves, creo que no se le puede pedir una mayor capacidad de movimiento. Los apoyos tienen un potenciómetro (habitualmente utilizado en aparatos en los que sea necesario realizar alguna variación del voltaje) situado en uno de sus extremos.

Estos dos potenciómetros, que son fundamentales para el funcionamiento interno del periférico, tienen unas resistencias eléctricas y un contacto deslizante: de este modo, el valor de la resistencia en el circuito cambia al desplazar el contacto.

Cada uno de los potenciómetros se encuentra conectado con un condensador, de tal manera que crea lo que se llama un circuito de carga. El condensador se carga de

este modo con mayor o menor rapidez, dependiendo de cómo sean la resistencia y el valor suministrado. El así llamado "tiempo de carga" del condensador es directamente proporcional al valor del movimiento aplicado. La misión del ordenador consiste en contar este tiempo y a continuación traducirlo a una dirección con un determinado valor.

Gracias a que no existen más que dos potenciómetros en un *joystick* (como ya ha sido mencionado más arriba, cada uno de los dos ejes de sujeción de la palanca necesita un potenciómetro propio), no es necesario más que combinar las dos informaciones obtenidas en cada uno de ellos para conseguir, finalmente, la dirección real de desplazamiento que posee la palanca. En este mismo proceso también es calculada la inclinación con la que ha sido realizado el movimiento en cuestión.

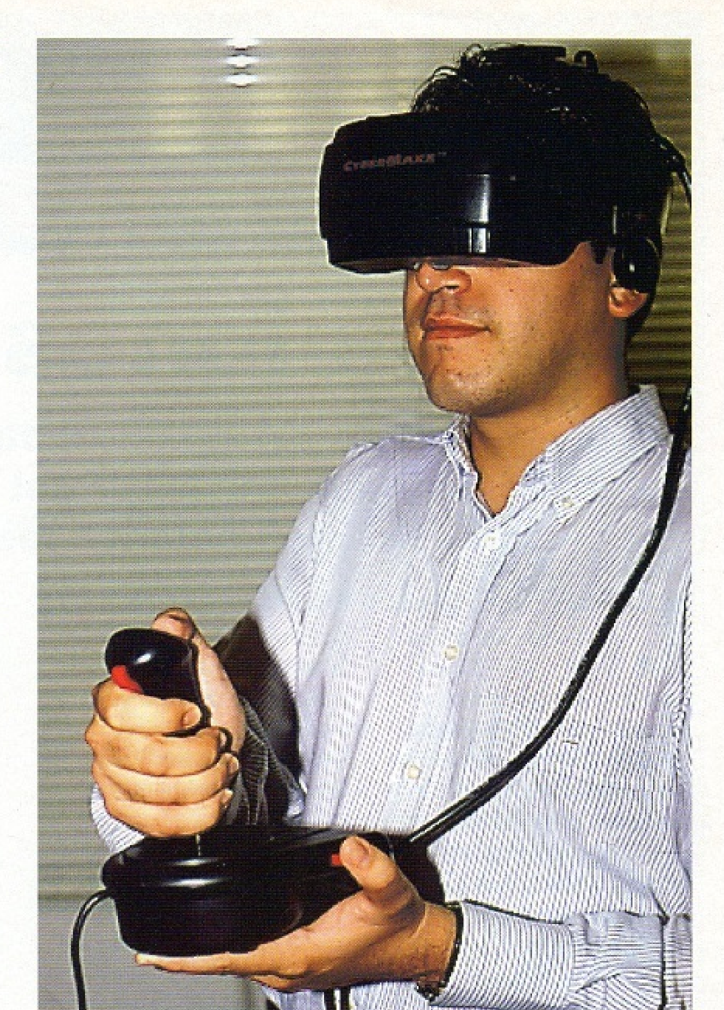
Debido a todo lo explicado hasta aquí, es necesario realizar un proceso de calibración cada vez que se vaya a utilizar el *joystick* en un programa que no lo "conozca". A través del calibrado (si tienes un *joystick* conocerás perfectamente este a veces molesto proceso), estás proporcionando a tu ordenador las posiciones extremas que tu *joystick* tiene la capacidad de alcanzar. Para el ordenador es totalmente imprescindible obtener esta referencia. La utiliza para poder comparar los valores que va a recibir durante la utilización del periférico y para determinar la dirección y la intensidad correctas.

Los botones, por su parte, se encuentran apoyados en unos pequeños interruptores (llamados microinterruptores) y están separados por un así mismo diminuto resorte. Cuando un usuario aprieta uno de los botones, está cerrando el circuito de modo que permite el paso de la corriente. El impulso eléctrico que se produce por ello alcanza al ordenador "viajando" a través del conector.

LOS JOYSTICKS DIGITALES

También son llamados *pads*, y a estas alturas la verdad es que son casi más conocidos por este nombre. La principal diferencia que existe entre éstos (*pads*) y aquéllos (*joysticks*) es que los digitales, en el proceso de transmisión de la información, ni perciben ni, menos aún, "entregan" los grados de inclinación, sino única y exclusivamente las señales de dirección. Esto quiere decir (para los que os hayáis perdido en mitad de esta perorata), ni más ni menos, que no hay más que una misma intensidad para que el periférico realice movimientos en los cuatro sentidos.

Esto puede disminuir considerablemente la precisión de juegos como los simuladores de vuelo: los cambios bruscos de sentido son muy poco realistas. Por este motivo, los *joysticks* digitales no son muy apreciados por los amantes incondicionales de los simuladores de vuelo. Por lo demás, sin embargo, para otro tipo de programas, como los de plataformas, los arcades y todos aquellos en los que lo más importante es obtener una respuesta lo más rápida posible (como es el caso de juegos como *Zoop*, *Tetris* o *Firewind*), sin que importe demasiado la intensidad que tiene la dirección, los *joysticks* digitales son el dispositivo con el que los usuarios de PCs de hace un par de lustros.



En esta foto se puede ver a uno de nuestros colaboradores habituales, Eduardo, probando uno de los *joysticks* más avanzados del mercado, acompañado de unas gafas de visión 3D.



Por lo que se refiere a su estructura interna, no poseen ni apoyos basculantes ni potenciómetros. En su lugar, hay un sencillo sistema de microinterruptores (normalmente son de cuatro a ocho, según el mando) situados en un círculo que rodea la base de la palanca. Cuanto mayor sea el número de microinterruptores, la respuesta será más sensible y precisa. Con este sistema se evita el proceso de calibración: al mover la palanca, el microinterruptor correspondiente transmite al ordenador la dirección asociada a través del conector.

Por último, es necesario señalar que en la actualidad existe también una variante que une estos dos tipos de *joysticks* aparentemente inconciliables. Se trata de los llamados *joysticks* mixtos. Para conseguirlo se ha incorporado un pequeño *joystick* digital (normalmente pensado para ser manejado con el pulgar) sobre uno analógico.

S. CABRERA

Transiciones de pantalla

En el artículo de este mes te puedes adentrar un poco más en el lenguaje ensamblador del 80x86; en esta ocasión encontrarás cómo funcionan los mejores efectos de pantalla.

Los juegos se parecen cada día más al cine. En las películas ves fundidos, encadenados, *travellings*, etc. En los juegos también tenemos estos efectos; por ejemplo, cuando pasas un nivel, la pantalla se oscurece, se deshace o cualquier otro efecto que se le ocurra al programador.

Utilizando transiciones en las pantallas un juego gana mucho en apariencia. Programar efectos de pantalla es relativamente fácil. La mayor parte de los mismos pueden realizarse con pocas líneas de código. Con respecto al tipo de efecto de pantalla debes sacar el máximo partido posible de tu propia creatividad y talento. De todas maneras, en este artículo te explicamos unos cuantos efectos y trucos que podrán dar mucha más vistosidad a tu fantástico juego.

OSCURECER LA PANTALLA

Como ya explicamos en el artículo referente a las paletas, es uno de los más vistosos y sencillos efectos. Su implementación requiere un número muy pequeño de líneas de código.

Básicamente oscurecer la pantalla es sencillamente decrementar los valores de todos los registros de color (es decir, variar la paleta de la VGA) hasta que llegen a 0, con lo que la imagen aparecerá totalmente apagada.

ENCENDER LA PANTALLA

Lógicamente, es exactamente lo mismo que apagar la pantalla, pero con la diferencia que en vez de ir decrementando los colores hasta que estos llegen a 0, los vamos aumentando desde 0 hasta el valor que corresponde. Este truco también es bastante "mono".



Para conseguir esta especie de fundido (en blanco o en negro), debes situar *pixels* en pantalla de forma aleatoria, pero rellenando todos.



Se trata de un efecto que puede ser muy interesante para programas de terror. Como ves, las orugas "pisan" la imagen en su descenso.

DISOLUCIÓN DE LA PANTALLA

Es un curioso efecto que se realiza con prácticamente una sola línea de código. Disolver la pantalla, es tan sencillo como llenarla de "agujeros negros". Se van poniendo *pixels* negros en la pantalla de forma aleatoria, asegurándonos de que llenamos todos. Un sistema bastante bruto pero efectivo es pintar 300000 *pixels*. El código sería:

```
FOR N = 1 TO 300000
PSET (RND*320,RND*200),0
NEXT N
```

Este efecto de transición también puede usarse para pasar de una pantalla a otra con prácticamente la misma cantidad de código. Lo único que tienes que hacer es, en lugar de pintar *pixels* negros, ir pintando *pixels* de la pantalla destino.

DESHACERSE LA PANTALLA

Este efecto está inspirado en *Doom* y en la forma en que la pantalla de *Doom* se deshace. Mi versión no es tan impresionante; sin embargo, sólo tardé 10 minutos en implementarla, y el resultado es más o menos similar.

Para deshacer la pantalla tendrás que mover 100 pequeñas orugas desde la parte de arriba de la misma hasta la parte de abajo, a una velocidad aleatoria, también actuando la gravedad sobre ellas. Como estas orugas se mueven hacia abajo, se van comiendo la pantalla poco a poco. De este modo, la pantalla ha desaparecido cuando las orugas llegan al final. (En *Doom* se utiliza una técnica similar, pero en lugar de ir comiéndose las orugas los *pixels* las barras verticales, se van escalando.)

ESCALADO EN TIEMPO REAL

Este es un efecto bastante bueno. Lo único que requiere es una buena rutina para pintar *pixels* por pantalla a gran velocidad, con lo que con QBASIC no es posible realizarlo con velocidad aceptable. Esta es una de las cosas más complicadas, pero trataremos de que sea sencillo.

El problema es que la imagen está compuesta realmente por cientos de pequeños *pixels*. Para escalar una imagen debemos saber cómo copiar los *pixels* proporcionalmente al factor de escalado. En esencia, si queremos duplicar una imagen sólo hay que poner dos *pixels* por cada uno de la imagen original.

Duplicar los *pixels* funciona si queremos escalar una imagen con un factor de 2. Sin embargo, si queremos un escalado arbitrario (como el de *Doom*), debemos usar un algoritmo más genérico.

Pensar en escalar un objeto 5 o 6 veces o de forma arbitraria es pensar en comprimir el mapa de *bits*. En otras palabras, lo que queremos es coger una serie de *pixels* del dibujo original y comprimirlos para que quepan en un número de *pixels* de la imagen final.

Según lo cual :
-XO— pasan a
—XXOO——

El factor de escalado será de:

$$\frac{DESTINO}{ORIGEN} = \frac{10}{5} = 2$$

Siguiendo esta pequeña regla de tres podremos escalar nuestros gráficos aumentándolos todo lo que queramos. Evidentemente, si lo que queremos es reducirlos, lo único que hay que hacer es, en lugar de pintar el doble de puntos, pintaremos uno de cada 2, 4, 6, 8 *pixels*.

J. RODRÍGUEZ

PROGRAMA DE ESCALADO

```
DECLARE SUB DESACE ()
DECLARE SUB DISUELVE ()
DECLARE SUB APAGA ()
DECLARE SUB PONERPAL (COLORN AS INTEGER, R AS INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
DEFINT A-Z
SCREEN 13
TYPE ORUGA
    COLORS AS INTEGER
    VELOCIDAD AS INTEGER
    Y AS INTEGER
    CONTADOR AS INTEGER
END TYPE

DIM PALETA AS STRING * 768
OPEN "PCPLAYER.PAL" FOR RANDOM AS #1 LEN = 768
GET #1, 1, PALETA
K = 1
FOR N = 0 TO 255
CALL PONERPAL(N, ASC(MID$(PALETA, K, 1)), ASC(MID$(PALETA, K + 1, 1)), ASC(MID$(PALETA, K + 2, 1)))
 K = K + 3
NEXT N
DEF SEG = &HA000
BLOAD "PCPLAYER.DAT", 0
CALL DISUELVE
CALL APAGA
CALL DESACE

SUB APAGA
FOR N = 1 TO 64
FOR K = 1 TO 255
  OUT (&H3C7), K
  R = INP(&H3C9)
  G = INP(&H3C9)
  B = INP(&H3C9)
  OUT (&H3C8), K
  IF R   1 THEN R = R - 1
  IF G   1 THEN G = G - 1
  IF B   1 THEN B = B - 1
  OUT (&H3C9), R
  OUT (&H3C9), G
  OUT (&H3C9), B
NEXT K
NEXT N
END SUB

SUB DESACE
DIM ORUGAS(1 TO 320) AS ORUGA
FOR N = 1 TO 320
ORUGAS(N).COLORS = 0
ORUGAS(N).VELOCIDAD = 3 + RND * 9
ORUGAS(N).Y = 0
ORUGAS(N).CONTADOR = 0
NEXT N
DO
FOR N = 1 TO 320
    IF ORUGAS(N).CONTADOR = ORUGAS(N).VELOCIDAD THEN
    ORUGAS(N).CONTADOR = 0
    PSET (N, ORUGAS(N).Y), 0
    ORUGAS(N).Y = ORUGAS(N).Y + 1
    ELSE
    ORUGAS(N).CONTADOR = ORUGAS(N).CONTADOR + 1
    END IF

NEXT N
TICKS = TICKS + 1
LOOP WHILE TICKS   1800

END SUB

SUB DISUELVE
FOR N# = 1 TO 300000
PSET (RND * 320, RND * 200), 0
NEXT N#

END SUB

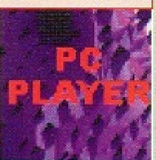
DEFSNG A-Z
SUB PONERPAL (COLORN AS INTEGER, R AS INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

UN EJEMPLO CONCRETO

En el listado de este mes (que encontrarás compilado en el directorio CURSOJ del CD-ROM de nuestra revista), puedes ver cómo se crea una rutina de escalado. Si quieres agrandar la imagen pulsa la tecla ".", mientras que para menguarla deberás pulsar la tecla ".". Por último, para cambiar de dibujo pulsa la Barra espaciadora.





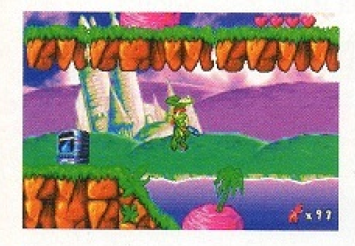




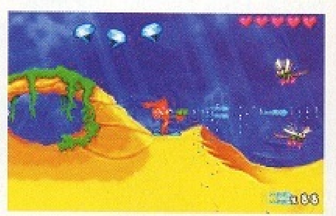
El verano se acerca, y las principales casas de Shareware del momento ya están preparando sus nuevos lanzamientos. Mientras estamos a la espera de programas como *Quake* o *Shadow Warrior*, estos dos títulos van preparando el camino.

JAZZ JACKRABBIT 2

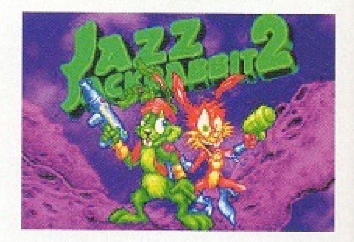
Todos recordamos el trepidante arcade de plataformas con el que nos sorprendió gratamente el año pasado Epic Megagames. Como no podía ser menos, y al igual que ha sucedido con *Tyrian*, aparece ahora su continuación. Si bien en el caso anterior se podía considerar más bien una actualización, aquí todos los niveles, enemigos, etc., serán nuevos. Nuestro amigo Jack ha vuelto a una vida tranquila, siendo nombrado príncipe conejo. Sin embargo, su enemigo acérrimo a regresado para secuestrar a su novia y Jack debe volver a la acción.







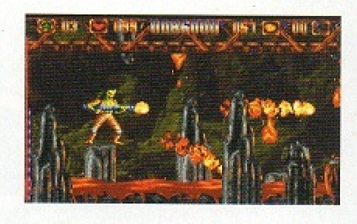
Creado específicamente para correr bajo Windows 95, las pantallas que hemos podido ver permiten una resolución de 320x200x16.7 millones de colores, y son tan vistosas como lo fueron en su día las de la estupenda versión anterior. Su lanzamiento ha sido previsto para el principio del próximo verano, y será el precursor de una serie de nuevos productos de la compañía Epic Magagames que iremos comentando en números próximos. Más información en www.epicmegagames.com.

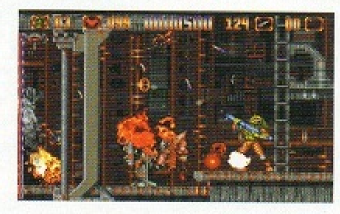


RAVAGER

Todos esperábamos ansiosos noticias de los muchachos de Apogee, que tras el lanzamiento de su apocalíptico *Xenophage* y de *Duke Nukem 3D* por parte de su empresa asociada 3D Realms, permanecían bastante callados. **Ravager** es uno de sus nuevos proyectos, que junto a *Stargunner* y *High Speed* acapararán los próximos lanzamientos.







Este programa promete ser un arcade que fusiona conceptos de plataformas con *shoot'em up*. Su aspecto gráfico es bastante atractivo, con unos *sprites* de gran tamaño y movimiento similar a juegos como *Prince of Persia*. El aspecto exterior recordará a los más viejos del lugar a clásicos de la programación española como *Sol Negro*, de la desgraciadamente desaparecida Opera Soft. La fecha de lanzamiento de la versión Shareware no está aún concretada, pero se espera sea muy próxima, vista la calidad de sus betas. Si deseas más información, puedes acudir al servidor de Apogee dentro de Internet: www.apogee1.com. El próximo mes os espera más en esta sección, amigos “sharewareadictos”.



A. J. Novillo

Encuesta PC PLAYER

Envíanos tus opiniones, nos ayudarás a mejorar nuestra revista. Puedes colaborar con nosotros contestando a las siguientes preguntas y remitiendo la encuesta a nuestra redacción. Entre todas las encuestas recibidas antes del día 1 de Agosto se sortearán 6 módem-fax internos a 14.400 baudios.

1.- ¿Qué grado de interés te ha suscitado la revista?
☐ Muy Alto ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo ☐ Muy Bajo

2.- ¿Qué secciones te han parecido más interesantes?

Valóralas de 1 a 10.	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Noticias	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportaje LucasArts	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
C. Juegos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Actualizaciones	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Reportaje E.C.T.S.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Todo a Cien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Technical View	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Curso de Juegos	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Shareware	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hit Parade	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
A Fondo: GK2	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S.O.S. Mail	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mangamanía	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

3.- ¿Que te parecen las fichas técnicas que acompañan a cada comentario de los juegos?

	Sí	**No**
Fáciles de comprender	☐	☐
Se ajustan a la realidad	☐	☐
Están incompletas	☐	☐
Me resultan útiles	☐	☐

¿Qué añadirías? ....

4.- ¿Crees que las puntuaciones de las fichas técnicas se ajustan a la realidad?
☐ Sí ☐ No ¿Por qué? ....

5.- ¿Compraste el número anterior?
☐ Sí ☐ No

6.- Si lo compraste, ¿qué interés te suscito?
☐ Muy Alto ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo ☐ Muy Bajo

6b.- ¿Y el libro de trucos que lo acompañaba?
☐ Muy Alto ☐ Alto ☐ Medio ☐ Bajo ☐ Muy Bajo

7.- ¿Cómo evaluarías los contenidos del CD-ROM en una escala de 1 a 10?
☐ **1** ☐ **2** ☐ **3** ☐ **4** ☐ **5** ☐ **6** ☐ **7** ☐ **8** ☐ **9** ☐ **10**

8.- ¿Qué añadirías a la revista y al CD-ROM?
Revista ....
CD ROM ....

9.- ¿Qué revistas de juegos de PC lees y con qué frecuencia?

	Esporádico	**Habitual**	**Suscripción**
COMPUTER G. WORLD	☐	☐	☐
MICROMANÍA	☐	☐	☐
OK PC	☐	☐	☐
PC MANÍA	☐	☐	☐
PC ZONE	☐	☐	☐

10.- ¿Cuál es la configuración de tu equipo?
Procesador: ☐ 286 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
Memoria RAM: ☐ <4Mb ☐ 4Mb ☐ 8Mb ☐ 16Mb ☐ >16Mb
H.D.: ....
Tarjeta gráfica: ☐ VGA ☐ SVGA Marca ....
CD ROM: ☐ 1x ☐ 2x ☐ 3x ☐ 4x ☐ 6x ☐ 8x
Módem: ☐ 9.600b. ☐ 14.400b. ☐ 28.800b.
Tarjeta de sonido: ....
Joystick: ☐ Sí ☐ No

11.- ¿Cuántos juegos comprás al mes?
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ >5

12.- ¿Te conectas habitualmente con algún servicio ON-LINE?
☐ Sí ☐ No

12b.- ¿Cuáles?
Internet ☐ Infovía ☐
Compuserve ☐ Otros ☐
BBS ☐

DATOS PERSONALES

Nombre y Apellidos: ....
....
Domicilio: ....
Dirección: ....
Población ....
C.P. ....
Teléfono: ....
Edad: ....

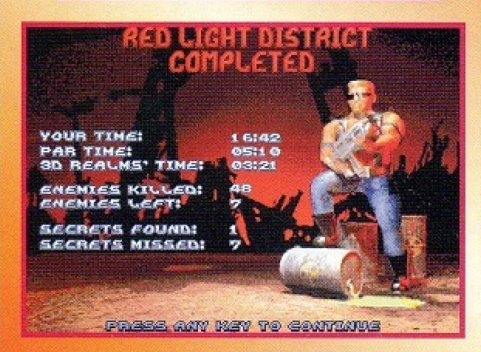
Rellena el cuestionario y envíalo por correo (se admiten fotocopias)
PC PLAYER (ENCUESTA)
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (Madrid)



Nuestro Hit Parade se sigue manteniendo como una de las secciones de más exito entre vosotros. Si queréis obtener uno de los cinco juegos que sorteamos todos los meses, no dudes en enviarnos tus votos a los que consideres los tres mejores.

Duke Nukem 3D

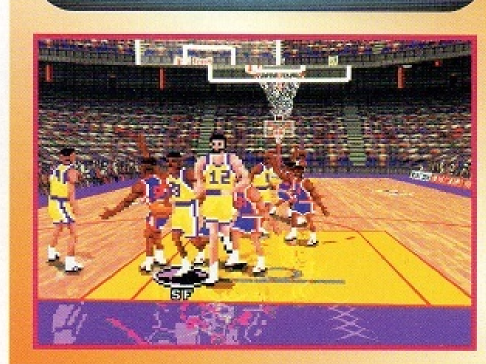




Se trata de la quinta dimensión de *Doom*, como bien han sabido apreciar nuestros lectores. Todavía estamos a la espera de la versión final.

NBA Live ´96





Los programas deportivos tienen gran aceptación entre vosotros; prueba de ello es el segundo puesto de este estupendo programa.

C & C



La mejor estrategia militar, que cuenta ya con una actualización, ha enamorado a todos los "cerebritos" amantes de los juegos.

Megaman X





Las plataformas, desde hace unos meses en auténtico auge, gozan de una buena posición, como demuestra este cuarto puesto.

Wing Comm. IV



Una magnífica videoaventura espacial que, problamemente, no tardará en seguir escalando puestos en nuestra lista, debido a su elevada calidad.

Fifa Soccer '96





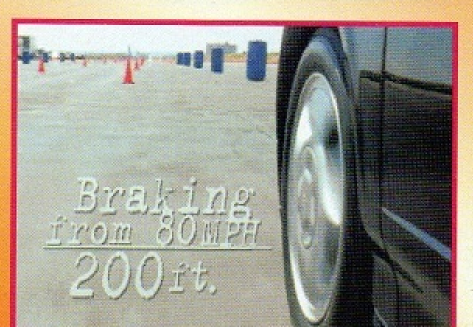
Ha descendido unos cuantos puestos esta simulación deportiva, pero sigue aguantando con la frente alta en puestos bastante altos.

CÆSAR 2 — 7



Más estrategia, esta vez con un programa de la escuela de *Sim City* pero ambientado en el momento más importante de la época romana.

Need for speed — 8



Un juego con una velocidad vertiginosa que ha arrastrado a todos nuestros lectores y le ha permitido mantenerse incólume durante meses.

The Dig — 9



Con unos gráficos excepcionales, este juego estaba marcado por el éxito desde el mismo momento en que Steven Spielberg lo "maquinó".

SSFII Turbo — 10



Está en el décimo puesto, pero se agarra a la lista como un catalán al dinero (es broma, por supuesto). ¿Cuánto logrará durar?

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. Warcraft II
2. Los Justicieros
3. Wing Commander IV
4. NBA Live '96
5. EF 2000
6. Rebel Assault II
7. Fifa Soccer '96
8. Cæsar II
9. Ascendancy
10. Timegate

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 11

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Once de nuestra revista:

- ELISABET IBARZ SOLÁ (BARCELONA)
- JORGE VARELA BARRERAS (Vigo, PONTEVEDRA)
- JESÚS Mª FERNÁNDEZ LOBATO (LEÓN)
- MARÍA ISABEL SÁNCHEZ (SALAMANCA)
- MARCELO SOTO ENGUIX (VALENCIA)

¡ANÍMATE A PARTICIPAR!

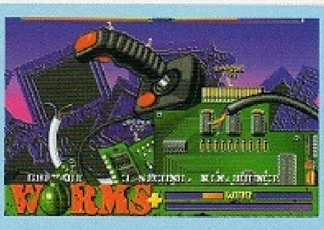
Si quieres participar en la elaboración de nuestro Hit Parade, mándanos una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las cartas cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)



WORMS REINFORCEMENTS

A pesar de ser una de las novedades de este mes, los "jugones" profesionales que tenemos en nuestra revista ya han conseguido encontrar todos los trucos de un título tan excepcional como el que nos ocupa. Para empezar, tenemos que decirte que, si tecleas la palabra **BOBJOB** cuando te encuentres en el interior del menú de opciones de armamento (*Weapons*), recibirás las *Banana bombs*; por lo demás, con esto conseguirás aumentar el poder de muchas otras armas. Por otra parte, a continuación te ofrecemos una lista con los *passwords* de todas y cada una de las fases con las que te vas a topar cuando hayas llegado hasta el "Challenge Mode". En este modo te ves en la obligación de enfrentarte a las distintas y peliagudas misiones que pone a tu disposición el ordenador:



Nivel 01: **VERYEASY**
Nivel 02: **OHSOEASY**
Nivel 03: **UNCHAINS**
Nivel 04: **BJORNPOP**
Nivel 05: **DODGEMAX**
Nivel 06: **STARTURN**
Nivel 07: **HAYGEOFF**
Nivel 08: **REZDOGGY**
Nivel 09: **HIGHKICK**
Nivel 10: **LONG AGO**
Nivel 11: **HEY JOHN**
Nivel 12: **SATANICS**
Nivel 13: **NEARDEAD**
Nivel 14: **SCUMBAGZ**
Nivel 15: **GOOD BYE**
Nivel 16: **TRUTHOUT**
Nivel 17: **17THKIND**
Nivel 18: **GOGOGOGO**
Nivel 19: **PIGSPACE**
Nivel 20: **TRUMPTON**
Nivel 21: **PARANOID**
Nivel 22: **MIXTURES**
Nivel 23: **VERY MAD**
Nivel 24: **INSANITY**
Nivel 25: **GREATGIG**







MARINE FIGHTERS

Para poder volar cualquiera de los aviones mostrados en la pantalla de información de vehículos del disco de datos de *U.S. Navy Fighters*, mantén pulsadas las teclas **SHIFT**, **CONTROL** y **ALT**, y pulsa con el ratón sobre FLY. Para elegir campaña tienes que hacer lo mismo, pero pulsando en la selección de misión de la pantalla "Activity Screen".



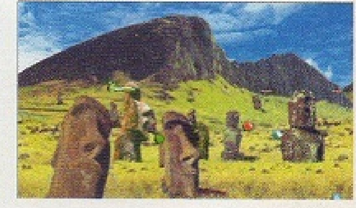


FIREWIND

Un lector anónimo (es una lástima, pues se queda sin su juego de regalo) nos ha enviado este excepcional truco para el juego español Firewind. En el menú principal debes teclear la siguiente secuencia: **C611268**. El borde de la pantalla cambiará de azul a rojo. De este modo, comenzarás a jugar teniendo 50 vidas. Además, cada vez que pulses la tecla "9" recibirás todas las armas.







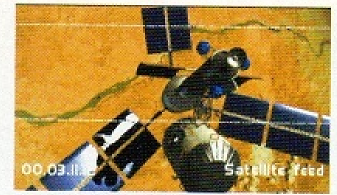
COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL

Cuando te encuentres en el interior del menú de opciones (por ejemplo, pulsa ESC mientras estés volando) debes presionar la tecla BACKSPACE (el borrado) y, sin soltarla, escribir KYLE. Aparecerá ante tus ojos un nuevo menú llamado "Cheats". Te servirá para reparar tu nave y rearmarla durante el desarrollo de una misión, pero sólo podrás rearmarla con el número de armas y municiones con el que comenzaste el nivel.











COMMAND & CONQUER

Si juegas habitualmente a este juego a través del módem o por red, este truco te encantará. Construye dos silos de tiberium, pero sólo sitúa uno en el mapa. Una vez que el silo esté lleno, pon el otro en el mapa y vende el lleno. El ordenador te dará todo el dinero, y traspasará el tiberium al otro silo. Sigue generando silos con este mismo sistema, y tu dinero se elevará de manera más que considerable.



TERMINATOR: FUTURE SHOCK

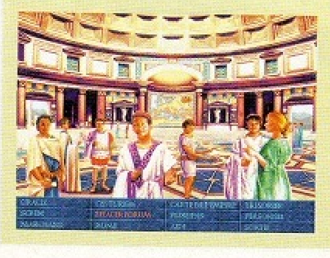
Para acabar con los infames *Terminators* en este programa de Bethesda Softworks, prueba usando estos códigos, los cuales deberás utilizar durante el desarrollo manteniendo pulsadas las teclas **ALT** y **/**, e introduciendo el código elegido.
BANDAID: Restaura la energía y el escudo.
FIREPOWER: Te otorga todas las armas y recarga la munición.
ICANTSEE: Podrás ver con las gafas de visión nocturna.
NEXTMISSION: Saltarás automáticamente hasta la siguiente misión.
SUPERUZI: Mejora la ametralladora UZI estándar.
TURBO: Aumenta la velocidad del juego.





CÆSAR 2

Para evitar tener que pagar impuestos a Cesar lo mejor es tener poco dinero. Si tienes menos de 3000 denarios, el emperador sabe que no tienes dinero y no te pasará al recaudador, pero si tienes más de 8000 denarios, te "clavará" un 35% de impuestos. Por otra parte, si tu ciudad produce más recursos de los que puede almacenar, debes crear rápidamente un almacén, si no quieres perder el material.





PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P. *En King Quest VII soy incapaz de encontrar el cuerno del cazador, y ya no puedo continuar porque me he quedado atascado. ¿Dónde está el dichoso cuerno?*
ALBERTO DAMASCO RODRÍGUEZ
(SORIA)

R. Aunque te hayas atascado en ese lugar, en realidad, no hay nada más simple que encontrar el cuerno que buscas. Después de coger el trozo de tela en la primera pantalla, camina dos pantallas hacia el sur y, una vez en el desierto, coge el cuerno del esqueleto que allí encontrarás. ¿A que era más fácil de lo que pensabas?

P. *Estoy jugando a Lost in Time, de Coktel Vision, y aunque el sistema de ayuda me dice que busque la tubería, no encuentro ninguna. ¿Dónde se encuentra la misma?*
JACINTO MARINO RUIZ
(Parla, MADRID)

R. Dirígete al barril que se encuentra en el exterior del faro. Hazte con el vinagre y regresa a la mansión. Sitúa el vinagre en la batería vacía y utiliza el alambre para crear un electroimán. Usa el electroimán en el hueco de la puerta para poder hacerte con la llave. Cuando estés en el interior, recoge los objetos que puedes ver sobre la chimenea, además del alambre y de la resina del tazón. Une todo ello para crearte un destaponador adecuado y utilízalo una vez más en el barril del faro. Con lo que hayas obtenido tienes que romper el cristal. Allí encontrarás, por fin, la deseada tubería.

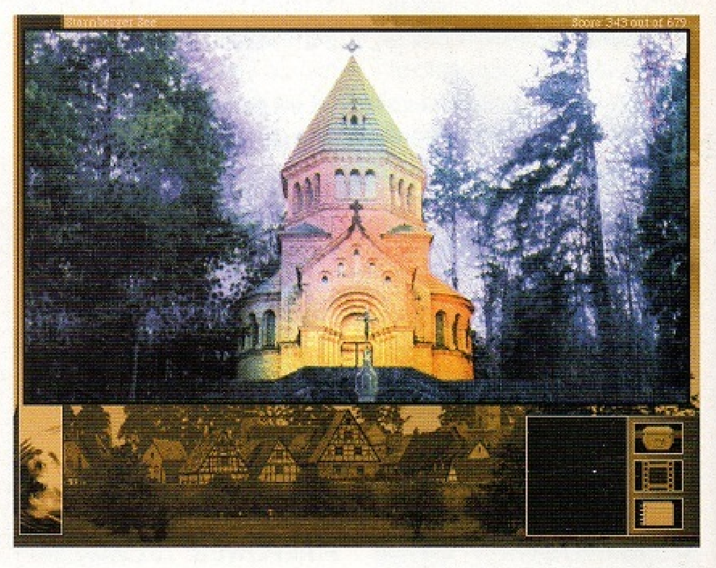
¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros; si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas(MADRID)

GABRIEL KNIGHT 2: The Beast Within

Si tienes problemas con la última aventura de Sierra, en las siguientes páginas te desvelamos todos los secretos de Gabriel Knight.



Si te gusta la aventura, y no tienes miedo al miedo, la continuación de las aventuras de Gabriel Knight te encantarán. Ahora transcurren en Alemania, donde reside en la villa de sus antepasados. Un misterioso caso de hombres-lobo atraerá su atención.

PRIMEROS HALLAZGOS

De la bolsa que está junto al aparador, coge la daga y las dos cartas. Tras leerlas, haz lo propio con el periódico que hay sobre la mesa. Mira el crucifijo de la pared. A la izquierda de la puerta hay una nota que indica el lugar donde están las llaves del coche: coge la llave y vete.

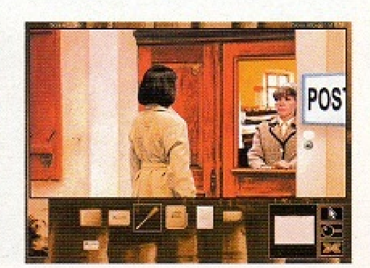
Caminando hacia la izquierda verás unos troncos; junto a ellos hay tierra y una huella. Si continúas hacia los árboles encontrarás una porción de hierba con restos de pelo que debes recoger. Ahora tienes que volver a la granja y entrar en la habitación situada a la izquierda del coche. Coge el cemento: Gabriel lo echará en un cubo. Para obtener un molde de la huella, echa el cemento sobre ella y vuelve a recogerla tras dejar el cubo. Ve a la comisaría de policía.

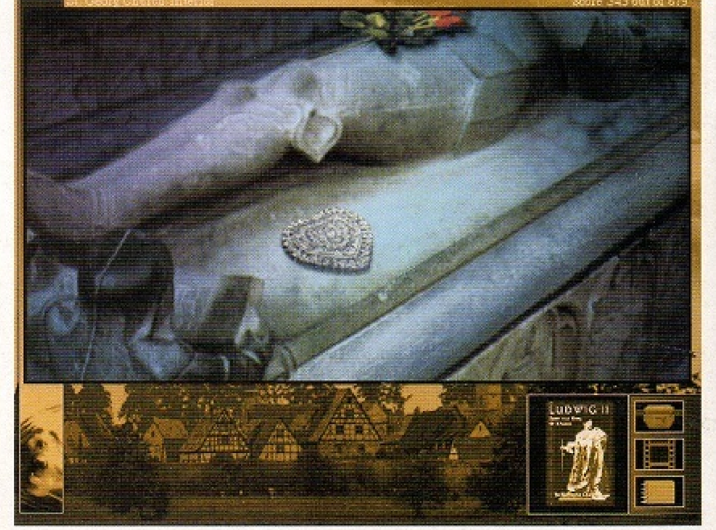
Después de visitar a las autoridades dirígete al zoo. Tras ver el cartel que te dice la especie de lobos que tienen, obsérvalos. Al dejar de contemplarlos aparece Thomas, el cuidador. Habla con él; luego ve a la zona administrativa y habla con el doctor Klingmann. A continuación vuelve a la granja y juega con la cinta grabada: coloca una cinta virgen en B y la conversación con Klingmann en la otra y pulsa SPLICE. Tienes que formar la frase: THOMAS? HERR DOKTOR KLINGMANN HERE. SHOW OUR WOLVES TO MR. KNIGHT. Cuando la tengas la frase, pulsa TRANSFER y regresa al zoo.

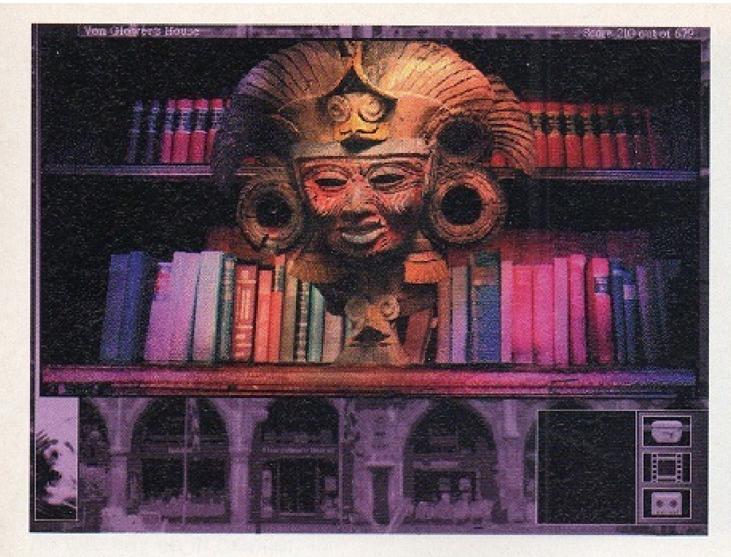
Encontrarás la oficina de Klingmann vacía; registra su abrigo y su escritorio. Para acabar aquí, utiliza la cinta en el *walkie talkie* del escritorio. Thomas te enseñará los lobos (mira la cadena con su nombre y luego acarícialos para coger algo de su pelo. De vuelta a la granja usa el papel que has cogido del abrigo de Klingmann y úsalo en el espejo. Coge el coche otra vez.

Ve a Marienplatz. Hacia la izquierda hay una tienda de carne; tienes que hablar la vendedora. Si entras en el edificio de oficinas reconocerás el nombre del abogado de la familia en el directorio. Sube y habla con él de todo.

Después ve a la universidad y da los tres objetos relacionados con los lobos al hombre del laboratorio. El biólogo te dará un resumen de lo que ha hecho y podrás volver a la granja. Si pulsas sobre el papel que está sobre la mesa de la habitación, escribirás una carta a Grace. Para echarla al correo dirígete a Marienplatz y camina hacia la derecha. Gira a la izquierda cuando encuentres un músico. En esta calle está la oficina: para mandar la carta, úsala en la puerta. Si continúas calle abajo llegarás al









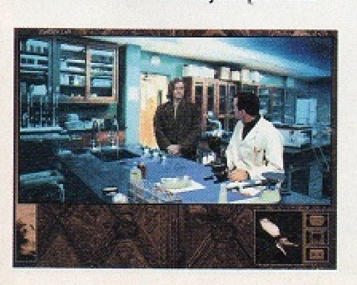
número 54. Entra y habla con Xaver. Te pedirá antecedentes familiares para admitirte en el club. Los datos de la familia te los proporcionará Harry, el abogado de la familia. Si se los das a Xaver entrarás en el club y acabarás el capítulo.

LUGARES LÚGUBRES

Intenta abrir la puerta que hay junto a la cama. Abajo está Gerde: habla con ella. Fuera está el coche; vuelve dentro y habla con Gerde. Dice que te dejará las llaves: ve al pueblo a pie. A la derecha de la plaza está el bar. Dentro habla con Huber y mira los cuadros.

En la iglesia, el cura no te entiende. Examina las tumbas de la cripta: presta atención al corazón de plata. En la plaza está el ayuntamiento (puerta azul a la izquierda). Llama y habla con el alcalde.

En el castillo, examina el armario y la chimenea. En la caja de herramientas hay un destornillador: al ser introducido por el agujero que hay en las piedras abre un pasadizo en el armario. A través del pasadizo llegas a la habitación de Gerde; mira la foto de Wolfgang. Abre el armario, mira la ropa y coge la llave de la biblioteca. Si bajas por las escaleras del pasadizo saldrás al exterior. Mira alrededor, pero sobre todo las rosas.



Al volver a tu habitación entra en la biblioteca. Coge dos libros, una del centro y otro de la derecha. Lee todos los objetos del inventario y usa la tarjeta de Barclay en el teléfono.

En el pueblo, habla con el alcalde otra vez: no enseñará la cárcel. Mira la cama, la iglesia y las marcas de arañazos en la ventana. Si hablas con el alcalde de nuevo te dará una nota para el cura. Éste te dará los archivos de la iglesia para el alcalde. En el bar habla con Huber de Ludwig II. En la biblioteca del castillo, busca un diario. Tras leerlo, escribe una carta a Gabriel con la máquina de escribir. Gerde te dará la dirección a la que mandar la carta. En la plaza del pueblo está la oficina de correos, para mandar el paquete, dáselo a la mujer y paga lo que te diga.

UN CLUB MUY ESPECIAL

Lee el periódico y examina la tarjeta de Von Glower. Luego visita al abogado y lee la carta de Grace. Pregúntale por Ludwig II y por el lobo negro. En la tienda de relojes de Cuco compra el que suena como alguien llamando a la puerta. En la calle del club están los coches de la policía; acércate a la escena del crimen. Pulsa en Leber, el hombre del traje negro, y como te ignorará usa el papel que dio el biólogo en el equipo de televisión. Tras llamar la atención de Leber entra en el club y habla con él de todo. En el interior coge una revista y fíjate en la planta y la puerta que está cerrada.

Para coger la llave de la puerta debes usar el reloj de cuco en la planta y reunirte con Xaver. Cuando se vaya coge la llave del cajón de su escritorio, después de abrir la puerta repite la operación y devuelve la llave a su lugar original. En el sótano hay que mirarlo todo. Deja la agenda para el final. Después de que te descubra Von Zell visita a Von Glower y pregúntale sobre todos los temas posibles. Antes de irte mira la máscara que hay en la estantería y preguntarle por ella.

Otra vez en el club habla con Von Zell, dejando lo relativo al club para el final. En la comisaría habla con Leber. Acabada la conversación, mira el mapa y la situación de los cadáveres. Junto al mapa hay un papel con la dirección de Grossberg. Apunta el teléfono en el bloc de notas de Gabriel.

En la granja usa el número de Grossberg, escribe a Grace y lee los libros que envió. Visita a Harry y pregúntale sobre desapariciones. Antes de dirigirte al club para acabar el capítulo envía la carta a Grace.

En el club habla con Price. Al terminar llegan los otros miembros. Habla con los de la barra. Luego intenta hablar con Von Glower: te dirá que está ocupado. Dirígete a Von Zell y dile que quieres una revista; pon la grabadora en ella y devuélvela a la mesa.



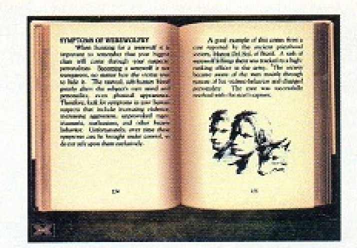
ALGO MÁS QUE MUSEOS

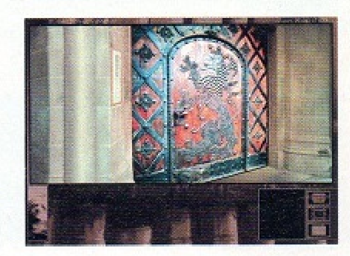
Coge la biografía de Ludwig II de la estantería de la izquierda de la biblioteca y léelo. Baja a la oficina de correos y recoge la carta de Gabriel. Ve al bar y habla con el matrimonio Smith y con Huber.

En la cripta de la iglesia puedes observar con tranquilidad a Gerde. Luego regresa al castillo y recoge unas cuantas rosas. Dáselas a Gerde y ella te dará las llaves del coche. La primera visita que debes hacer es al museo de Ludwig II. Una vez estés dentro compra una entrada y examínalo absolutamente todo. La mejor manera de saber si has mirado todo es salir del museo y pulsar la tecla de HINT. Si el museo no parpadea es que has visto todo lo necesario.

La siguiente parada es el museo de Wagner. En él tienes que mirar todo lo que hay, hablar con Georg y luego dirigirte a la cruz negra. Camina hacia la izquierda y pulsa en la valla, habla con Dallmier de todo y, cuando ya se haya ido, atraviesa la vaya y toca el agua.

Tu siguiente paso es el castillo de Neuschwanstein. Aquí, una vez más, tienes que observarlo todo y escuchar la cinta del *tour* cada vez que aparezca en pantalla o bien estés observando un objeto más de cerca. La manera más sencilla de saber si ya has terminado es mirar el diario de Grace y

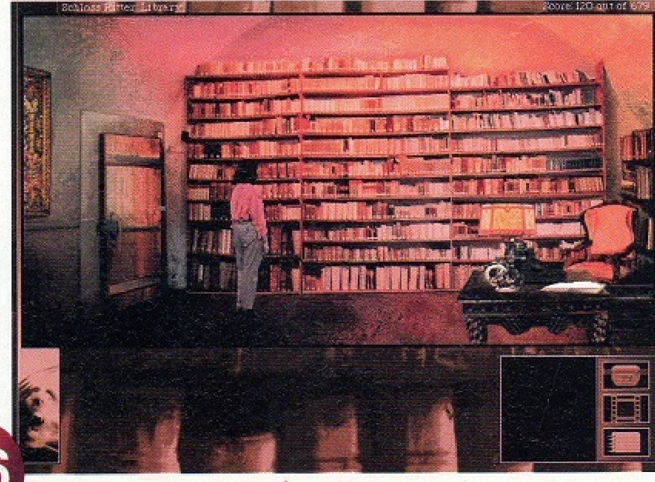




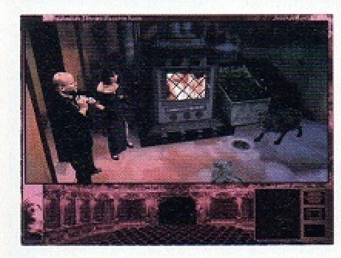
comprobar si realmente hay siete entradas relacionadas con el castillo que estás visitando. Una está sobre los cuadros de lobos, otra sobre los estudios de Ludwig, otra sobre la destrucción de los castillos, otra sobre los cisnes, otra sobre la capilla privada, otra sobre la bancarrota y, finalmente, una sobre la longitud de su vida.

Habla con Georg y luego, cuando estés en el castillo, con Gerde. Ve a la biblioteca y utiliza la biografía en el teléfono. Luego usa el número de Chaphill y por último escribe una carta a Gabriel. Deja el castillo y ve al pueblo. Manda la carta y dirígete a la iglesia. Antes de entrar pulsa en los arbustos y podrás coger unas lilas que debes depositar en el agua junto a la cruz negra.

Regresa a la oficina de correos y recoge un fax que te está esperando. Debes llevarle el fax a Georg.







VA DE LOBOS

La primera acción del día es comprar unas salchichas en Marienplatz. Ve al club y recupera tu grabadora. Ahora busca a algún traductor. Ve a hablar con Harry. Primero lee la carta de Grace y luego pregúntale sobre las personas desaparecidas. Antes de irte enséñale la cinta de la conversación de Von Zell para que la traduzca.

Ve a hablar con Leber en la comisaría y muéstrale la cinta. Cuando salga del despacho lee las carpetas que su ayudante dejará encima de la mesa. Luego ve a Buchenau, llama a la puerta y vete. Vuelve a la oficina de Harry y pídele algo de dinero. Dale el dinero al tipo de Buchenau y habla con él de todo. Examina la última jaula de la derecha, pincha en la paja del suelo, utiliza la salchicha con el tigre y recoge las chapas de los lobos perdidos. Ve al club y prepárate para ir de cacería.

Entra en la habitación central de la izquierda y habla con Von Aigner. En la habitación situada enfrente de la tuya coge la cuerda que hay en el armario. Abre la ventana y mira hacia abajo. Usa la cuerda en el tejadillo y entra en la habitación de Von Zell. En el baño hay una huella parcialmente tapada por la alfombrilla. Coge la agenda de la mesilla y lee el trozo de papel que sobresale. Sal de la habitación por la ventana.

Ahora le toca el turno a Klingmann. Su habitación es la que queda por examinar en el lado izquierdo. Después de entrar enséñales las chapas de los lobos. Baja al piso bajo de la cabaña y coge la linterna del armario. Habla con Henemann. En la chimenea hay unas cerillas que deben acabar en el inventario de Gabriel. Sal fuera y entra en el establo; coge las tijeras de podar y vuelve al exterior. Camina hacia la derecha y mira el barro y la huella. Continúa hacia la derecha y dos veces hacia abajo. Observa el barro y la huella correspondiente.

Usa las tijeras de podar en los arbustos y entra en la cueva. Sigue por la izquierda y avanza hasta que Gabriel esté a punto de caer en un agujero. Enciende la linterna. Después del espectáculo regresa a la cabaña y cuéntale a Von Glower lo sucedido.

Ahora empieza la caza de Von Zell. Debes seleccionar el talismán y caminar hacia el norte, oeste, oeste, sur y oeste. Espera hasta que aparezca el lobo, utiliza el talismán en él y síguele. Cuando Von Glower te entregue el rifle, mata al lobo.

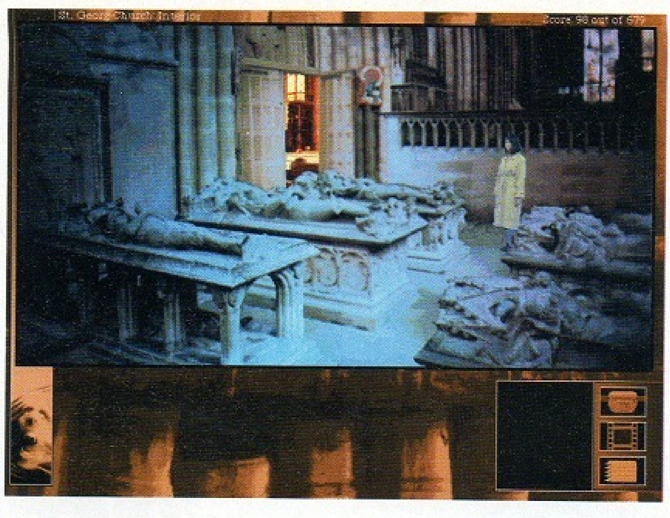
UNA MÚSICA GENIAL

Habla con Gabriel las veces que puedas. Ve a la oficina de correos y lee la carta de Von Glower. Entra en el bar, coge un bollo de la mesa y habla con la señora Smith. Coge de tu habitación del castillo las sábanas que hay sobre la cama. Vuelve a la mazmorra, dale el bollo al pájaro y cógelo con la sábana.

Viaja hasta Altotting, acércate a la iglesia y mira la señal y los adornos del armario que hay en el exterior. Girando hacia la izquierda hay una puerta por la que debes entrar. Deja algo de dinero en el cesto y coge un poco de agua. Habla con el monje, que te dará una tarjeta.

Es el momento de volver a Neuschwanstein a recuperar los fragmentos de la ópera de Wagner. Primero debes ir hasta el cisne. Tras ver la escena del niño espera a que el guarda se aleje y echa el agua en la silla. Esto te dejará vía libre para recuperar el pergamino de la pared del dormitorio. En la gruta sólo hay que esperar a que no haya guardia para buscar el agujero secreto en el que se esconde el segundo pergamino. En *singer's hall* sal por la parte de abajo y suelta al pájaro. Vuelve y busca el tercer pergamino bajo uno de los cuadros de lobos.

De regreso al pueblo ve a la iglesia e intenta coger el corazón de plata de la tumba de Wolfgang. Sube al castillo y habla con Gerde. Tras



hablar con ella vuelve a la iglesia y coge el corazón. Vuelve a Altotting y habla con el monje. Dale el corazón y te llevará a una capilla. En la capilla fíjate en el mueble de la derecha y en la puerta que hay en ese lado. Deja el corazón en la cesta que hay sobre el altar, abre las puertas y luego usa la silla para subirte en ella y alcanzar la urna de la izquierda que contiene el diagrama de Ludwig.

2 MESES DESPUÉS

Coge un programa de la mesa y observa de cerca el cartel de la ópera. Ve hacia abajo y luego hacia la derecha y entra en la habitación del final del pasillo. Coge el diagrama de los asientos del corcho y coge la lista que hay sobre la mesa y los prismáticos. Habla con Gabriel y sal de la habitación. Entra en el patio de butacas y habla con Georg. Luego habla con el hombre que está colocando las lámparas. Mira el diagrama y pulsa en la "X". Mira el diagrama de los asientos y pulsa donde estaba la "X". Sal, sube las escaleras y entra en el palco, Mittel Loge. Después de salir del palco ve hacia la izquierda y entra en



la habitación que tiene el cañón de luz. Mira por la ventana, enciende el cañón y enfócalo hacia el palco. Baja otra vez las escaleras y dale el diagrama con la situación de los asientos al portero. Por la puerta de la izquierda del patio de butacas llegas hasta una habitación llena de cuerdas. Coge una y baja por las escaleras hasta el sótano. Ve hacia la derecha y coge las llaves del panel.

Ve abajo y a la izquierda. Entra en la habitación. En ella, hacia la izquierda, coge el cartel que pone PRIVAT. Sal e intenta cerrar la puerta con llave. Ve hacia la derecha tres veces y hacia abajo dos. Abre la puerta de la caldera y echa carbón. Por último enciéndela con los controles poniendo la palanca hacia la derecha. Vuelve a la oficina y habla con Gabriel. Tras el vídeo vuelve a la oficina y coge el vestido negro.

Cuando Grace se haya cambiado de ropa dirígete hacia el cañón de luz y mira por la ventana. Utiliza los prismáticos para ver mejor el palco. Ahora dirígete a la puerta del palco y pon la cuerda en el picaporte. Luego coloca el cartel de PRIVAT sobre la cuerda. Ahora la toca el turno a Gabriel.

Ve hacia la izquierda, mueve el baúl y usa la daga para abrir el conducto de ventilación. Camina hacia el norte dos veces y luego al oeste. Aparecerás en la habitación de las cuerdas. Recoge la cinta aislante y sal por la derecha. Coge el vestido de la percha y haz que Gabriel se lo ponga. Luego coge los polvos de la mesa y espárcelos por el espejo, después escóndete tras el biombo. Cuando aparezca el actor, átalo con la cinta.

Después del vídeo de la ópera, Gabriel se transforma en un lobo. El objetivo en este momento es llevar a Von Glower hasta la caldera. Si numeras las habitaciones de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo del uno al doce, los movimiento que realizas deben ser: ir a la nueve y cerrar la puerta; pasar a la diez y cerrar las dos puertas; luego la once y cerrar la de la izquierda; subir a la siete y cerrar las dos puertas; ir la doce y cerrar la de la izquierda y subir a la ocho y hacer lo mismo. Ahora no tienes más que ir a la número seis y cerrar la puerta superior. El resto consiste en seguir a Von Glower hasta la caldera. Esta habitación está al sur de la habitación número doce.

En la sala de calderas tienes que pulsar en Grace y abrir la puerta de la caldera. Luego vuelve a manejar a Gabriel y cuando Von Glower salte pulsa sobre él para tirarlo a las llamas y romper definitivamente el hechizo.

A. L. MOZÚN



SOS MAIL



Recibimos cartas de todo tipo dirigidas a esta sección. Muchas nos vemos obligados a dejarlas de lado por motivos de espacio o contenido (en ningún caso porque no tengamos la respuesta). Este es el resultado de una pequeña selección.

COMMAND & CONQUER

Como todos los meses, me encanta mirar los CDs con demos que entregáis con la revista, y uno de los juegos que más me ha gustado ha sido Command & Conquer. El problema viene cuando comienzo a jugar, y al mirar el Sidebar, no me viene nada para construir bases y reparar las cosas. ¿Qué puedo hacer?

SERGIO ORTIZ CRESPO
(MADRID)

Respuesta: Esta es una pregunta de respuesta muy fácil. Verás que en pantalla aparece un vehículo muy grande al lado de tus soldados. Sitúalo donde te apetezca, y pulsa dos veces sobre él para que cree una base. Estamos seguros que la demo te encantará, así que no dudes en comprarte la versión en español que aparecerá dentro de poco en nuestro país.

COMPRAS POR CATALOGO

Un amigo me ha comentado que en Estados Unidos se puede comprar hardware y software por catálogo. ¿Habría alguna posibilidad de conseguir algunos de esos catálogos?

Además, ¿que *joystick* me podríais recomendar para mi gran pasión: los simuladores de vuelo y juegos similares?

PEDRO BALLESTEROS
(Tudela, NAVARRA)

Respuesta: En cualquier revista americana, encontrarás tiendas que ofrecen ventas por catalogo, pero habitualmente no hacen caso de las ventas a terceros paises. De todos modos, una nutrida VISA puede lograr que te presten atención.

En cuanto a un *joystick* para simuladores, mis preferencias personales se decantan por el Sidewinder 3D Pro de Microsoft, aunque su precio sea algo elevado.

PREGUNTAS VARIAS

Tengo varias preguntitas para vosotros:

¿Es verdad que los ordenadores que tienen MS-DOS tienen QBASIC? Yo tengo MS-DOS y Windows 95 y no lo encuentro.

¿Si se raya un CD-ROM deja de funcionar el juego por completo?

CHRISTIAN PLANELLS
(Ibiza, BALEARES)

Respuesta: He consultado con algunos de mis compañeros, y me han comentado que hasta la versión 6.22 de MS-DOS se incluía QBASIC con el sistema operativo. Me comentas que también tienes Windows 95, por lo que supongo que el MS-DOS que posees es el 7.0 que acompaña a este entorno, y que no tiene QBASIC.

Un CD-ROM rayado sólo dejará de funcionar si el "accidente" ha afectado a alguna parte vital de la información situada dentro.

JUEGOS 3D

Soy un incondicional de los juegos 3D, y me gustaría saber si hay trucos para Doom al estilo de los que publicasteis para el programa Duke Nukem 3D. ¿Podéis introducirlos dentro de la sección de trucos? Por otra parte, ¿cuando va a salir en España la versión registrada de Duke Nukem 3D?

Tengo un Pentium 100, con 16 Mb de RAM y una tarjeta de sonido Sound Blaster 16, pero muchos juegos me dicen que no es compatible 100% ¿Qué puedo hacer?

He probado el truco DNSCOTTYxx (donde xx es el número del nivel), y no me funciona. ¿Sabéis por qué no va?

Por último, no me funciona uno de los discos del juego PC Liga que regalasteis en el número 9 de la revista porque me falta un fichero: ¿qué hago?

ORENCIO J. RAMÍREZ
(Mijas, MÁLAGA)

Respuesta: Nos parece mentira, pero todavía existe alguien que no sabe los trucos de Doom. Fuera de bromas, no los publicamos porque son bastante antiguos y se los sabe todo el mundo. Por ser tú, aquí tienes los dos más comunes. Teclea durante el juego **IDDQD** para obtener inmunidad y **IDKFA** para recibir todas las armas y llaves. Respecto a los problemas con tu placa base y tarjeta de sonido, nuestra primera recomendación es que cambies las interrupciones para intentar arreglar el problema (5 o 7 son las más comunes). Esto con ayuda de alguna persona entendida del tema, no sea que te cargues algo. Respecto al código **DNSCOTTYxx** de Duke Nukem 3D, hemos comprobado que sólo funciona en la versión shareware original y no en la que encontrarás ahora en Internet o en quioscos. Tendrás un disquete de PC Liga averiado, pues el juego están bien. Envíalo a nuestro servicio técnico.

DUDAS Y SUGERENCIAS

La verdad es que pensábamos escribir aquí que sabíamos todo lo que nos pudierais preguntar. Sin embargo, nos hemos decantado por una reflexión más interesante: "Sólo sé que no sé nada, pero qué rica está la empanada". Esperamos vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas. Enviadlas a la siguiente dirección:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

MANGAMANIA

NEKO 18

Distribuidor: CAMALEÓN EDITORIAL

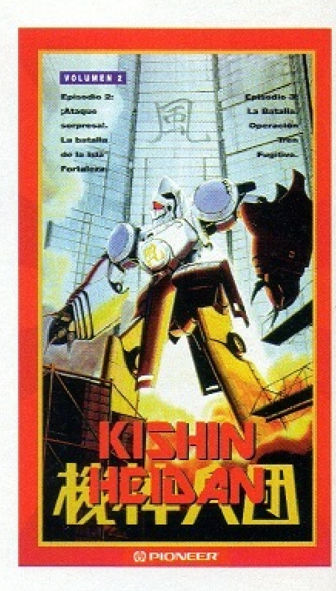


La edición de Neko de este mes viene más cargada que nunca de buena información. Además de las habituales secciones de noticias, vídeo, correo y actualidad, cabe destacar reportajes como el del final de *Ranma*, de la gran Rumiko Takahashi, uno que sigue la historia de todos los *OVA's* de Devil Hunter Yohko (recién traídos los primeros por Manga Video), o el de *801-TTS*, una serie basada en aviones y pilotos que hasta ahora era desconocida para los más profanos en el tema. Por otra parte, hablan de Patlabor, que pronto estará en versión *manga* en nuestro país (os ofrecimos los *trailers* del *Anime* en nuestro CD-ROM hace algunos números), y las típicas páginas de *Dragon Ball*, esta vez con imágenes de los dos primeros capítulos de *Dragon Ball GT*.



KISHIN KEIDAN 2

Distribuidor: CARTOONIA



Pioneer continúa las aventuras de la patrulla robótica Kishin, en una segunda cinta que reúne los dos siguientes capítulos. En el primero de ellos, **¡Ataque sorpresa!**, la acción se desarrolla en la isla fronteriza, en la que se celebrará una terrible batalla contra las fuerzas del ejército de Kanto y contra los *aliens*, por lo que la acción está servida. En el siguiente, **Operación tren fugitivo**, la unidad Kishin debe trasportar una valiosa pieza por vía férrea, pero le aguarda una terrible emboscada.

Respecto al episodio piloto de la serie, no ocurre como con otras sagas, en las que desciende la calidad; sin embargo, **Kishin Keidan** tampoco es una obra maestra del género. De todos modos, seguro que agrada a los seguidores de las luchas de gigantescos robots, aunque tampoco tenga tanto de ello.

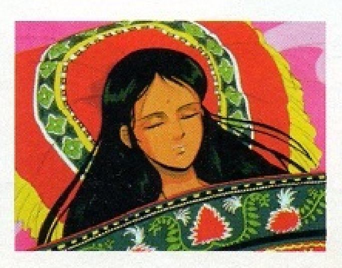
KAMASUTRA

Distribuidor: CARTOONIA

Bajo este nombre se oculta una película de *manga* erótico, aunque tampoco contiene tantas "escenas" como cabría esperar. La historia se desarrolla en la India moderna, en la que un grupo de investigadores japoneses descubre la momia congelada de la diosa del Sexo. El hijo del jefe de estos investigadores se ha enamorado perdidamente de la misma, la cual ha logrado ser reanimada tras 1500 años de vida latente. Sin embargo, debe afrontar una serie de pruebas para conseguir su amor.

Aunque su nombre parece significar que se trata de una película basada en el ámbito sexual, de los 45 minutos que dura la cinta, en sólo diez aparecen escenas referidas a sexo como tal. Además, la manera japonesa de tratar el tema es enseñar sin llegar a hacerlo. No es recomendable para los más pequeños, pero no creemos que cualquier adolescente de más de 15 años se asuste con esta película.



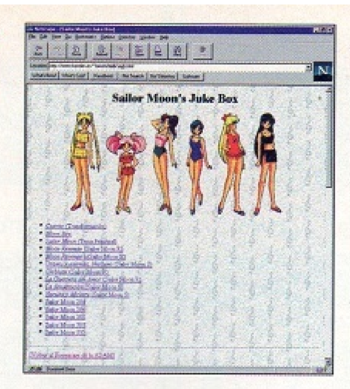


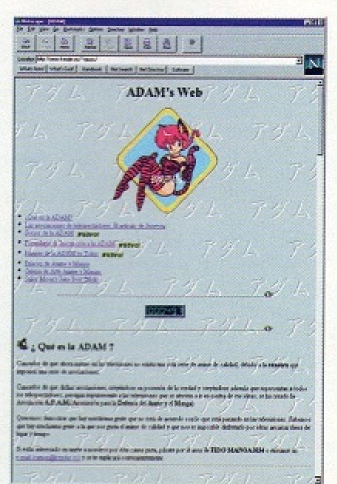


PÁGINAS INTERNET

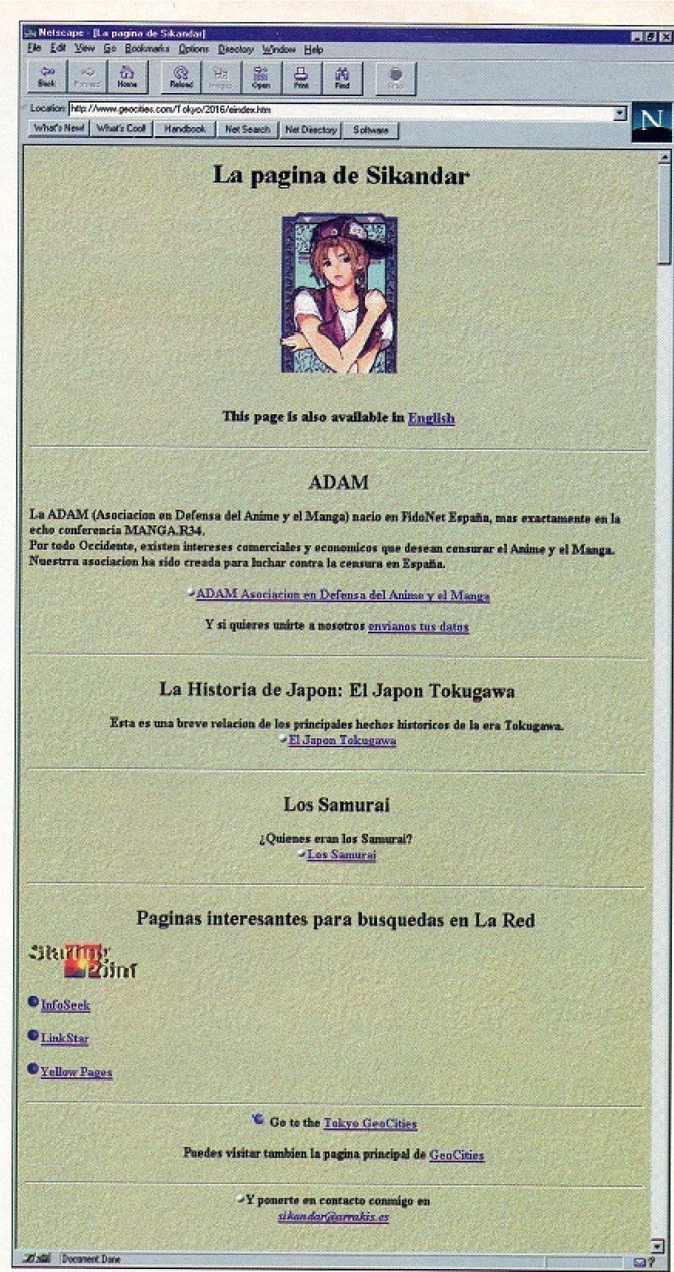
Por fin hemos logrado encontrar algunas páginas de *manga* en castellano, y la verdad es que son una maravilla. Nuestro amigo Ramón (desconocemos más datos del tan preciado benefactor) ha creado unas páginas de lo más chulas en la red, y si cuentas con la posibilidad de acceder a Internet, no deberías tardar en echarles un ojo observador.

Aunque todavía no hay demasiados datos en estas páginas (debes tener en cuenta, en su descargo, que todavía tienen muy poco tiempo de vida), es posible destacar la serie de Midis de *Sailor Moon*, las cuales cuentan con muy buena calidad para lo que estamos acostumbrados los más acérrimos navegantes de la Red de Redes. Por otra parte, encontrarás las páginas de la ADAM (Asociación en Defensa del Anime y el Manga), sobre la cual te ofrecen una información bastante fiable y completa.





Así pues, se trata de una buena oportunidad para todos aquellos aspirantes a "marineros de redes" que todavía no hayan dominado suficientemente el idioma que prima en las grandes redes, es decir, el inglés.

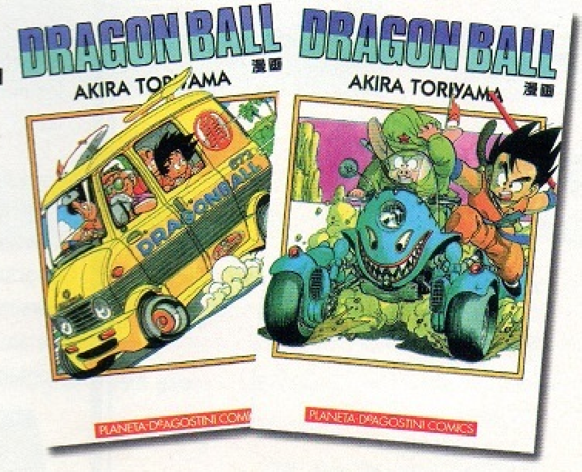


Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes la dirección de las mismas dentro de la red Internet:
www.kender.es/~ramon/

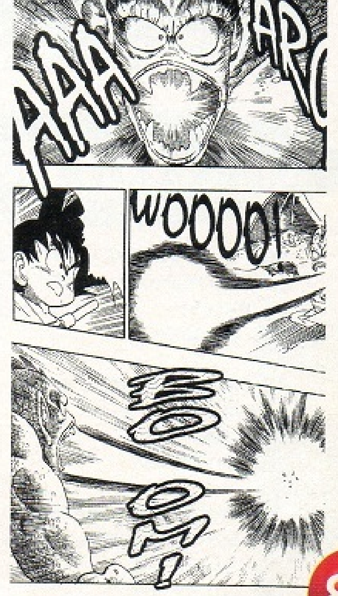
DRAGON BALL 11 Y 12

Distribuidor: PLANETA deAGOSTINI

La serie de tomos de *Dragon Ball* continúa inexorablemente, y cada día gozamos más con las aventuras de Goku y compañía. En el tomo 11 te sumergirás en el "Gran Torneo de las Artes Marciales", mientras que en el 12 acaba esta competición (los seguidores de la serie sabréis quién es el ganador; si no, cómprate estos emocionantes libritos...), y aparece en escena el terrible Piccolo, conocido rey de los demonios.

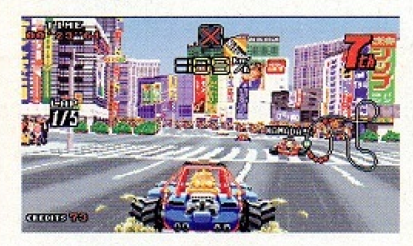


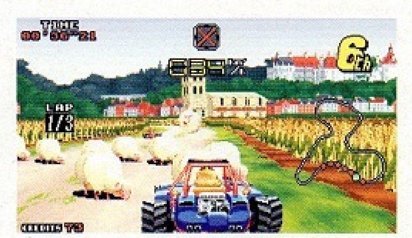
Si todavía no has visto esta serie de libros, no dudes en hacerte con ellos, ya que son una gozada. Aunque algunos los acusan de ser caros, más lo fueron en su día los fascículos de 32 páginas que aparecían cada semana.



PRÓXIMO MES

Las compañías Ocean y Team 17 preparan un excepcional juego de coches al estilo de máquinas recreativas como *Outrunners* o *Daytona USA*. En esta ocasión, los protagonistas son unos muy rápidos *buggys* dominados por unos pilotos que poseen sus característi-cas propias. Estos personajes han sido diseñados al estilo cómic, y lo que más predomina en el programa es el buen sentido del humor.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



PC TOP PLAYER

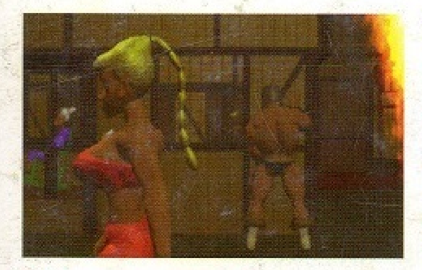
ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

DUKE NUKEM 3D

El nuevo gran juego de Apogee y 3D Realms es el gran protagonista de nuestro CD-ROM. Si no has disfrutado de la versión Shareware, no te pierdas esta demo limitada al primer nivel del primer episodio del juego, la cual te ofrecemos para que puedas hacerte una la idea de lo que será la versión final del juego.







KINGDOM O'MAGIC La última locura de SCI es precisamente eso, una locura. En esta demo disfrutarás de escenas de presentación y de una parte jugable.



ASSAULT RIGS Los ultramodernos "trazadores" de laberintos de Psygnosis han realizado un excelente trabajo con este **Assault Rigs**, un juego que te encantará.

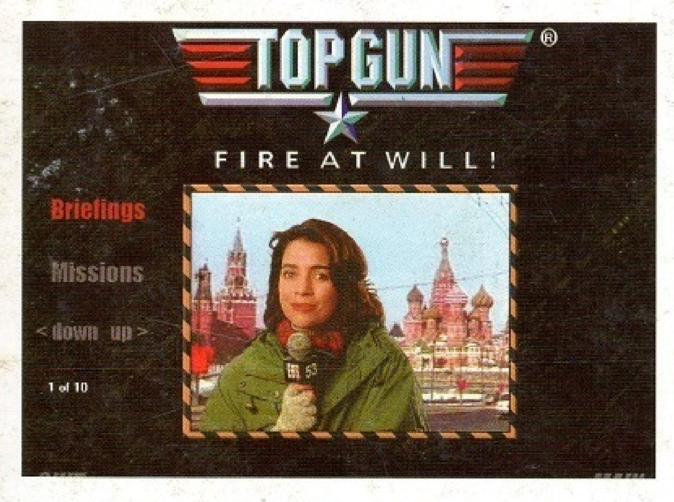


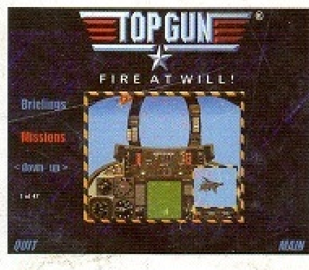
BAD MOJO Nada mejor que ser una cucaracha para sentirse como tal. Si quieres escapar del hechizo malvado que te ha trasformado, échale un vistazo a esta demo.

ADEMÁS...

BLACK KNIGHT
SUPER STARDUST'96
VIRTUAL SNOOKER
STAR RANGERS
HARDBALL 5
WORLD RALLY FEVER

SHAREWARE
CURSO DE JUEGOS





TOP GUN

Aunque no aparece el actor Tom Cruise en el juego, éste conserva todo el sabor de la película original, que tanto furor causara en los años ochenta. Como no todos podemos ser pilotos, esperamos que disfrutes con los vídeos y curiosidades que te ofrece esta demo tan especial.

